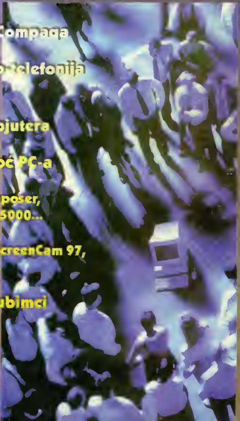
Svet KOMPJUTERA

9/97

CENA 15 DINARA



Novi računari iz Compaqa

Telefonija i video-telefonija preko Interneta

Pevačica iz kompjutera

Starenje uz pomoć PC-a

QuickShot MIDI Composer, ExpertColor Laguna 5000...

AutoCAD 14, Lotus ScreenCam 97, WordExpress 2.0...

Virtuelni kućni ljubimci

YU ISSN 0352-5031
9 770352 503009

ATI Xpert@Work i Xpert@Play



Nove ATI-jeve kartice zasnovane su na *3-D Rage Pro* čipu ove firme koji ima mogućnosti koje zahteva DVD tehnologija i na sebi sadrži 4 KB keša koji se koristi za brži rad 3D operacija sa teksturama. Kartice omogućavaju maksimalnu rezoluciju od 1600 x 1200 tačaka u 18,8 miliona boja (sa 8 MB RAM-a). *Xpert@Work* je namenjen poslovnoj primeni i prodaje se u verzijama sa 2, 4 ili 8 MB RAM-a koje koštaju 170, 200 i 270 USD, a *Xpert@Play* namenjen igračima stiže sa 4 ili 8 MB za 230 i 300 USD. **(ts)**

Corel Contest

Utoku je veliko takmičenje koje je organizovala firma „Corel" radi što bolje promocije svog programskog paketa *CorelDRAW*. Sve slike koje autori pošalju na njihov web sajt do 30. se-

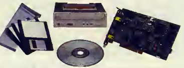




ptembra, ulaze u konkurenciju za nagradu od 3 000 000 dolara!. Uslov za učešće je kreiranje slika u registrovanim verzijama *CorelDRAW 7*, bez korišćenja dodatnih programa. Neki umetnici već su ušli u užu konkurenciju i njihove slike su postavljene na **www.corel.com** . **(bb)**

DVD uređaji – napokon konkretno

Nekoliko proizvođača napokon je pustilo u prodaju prave, funkcionalne DVD uređaje. Svi se sastoje od DVD drajva, PCI kartice sa MPEG-2 dekoderom i *Dolby Digital* (AC-3) zvukom i nekoliko naslova na DVD diskovima.





„Samsung" je predstavio model SDR-130 koji je zapravo pripadnik druge generacije DVD uređaja; on pored standardnih formata (CD, CD-ROM, CD-RW i DVD) čita i CD-R (dakle, sada je i to rešeno). Ovaj komplet sa prodaje od 400 do 600 dolara.



„DynaTek" nudi komplet sa oznakom DVD471tll koji dodatno uključuje i *pass-through* (prolazni) priključak za emitovanje CD i DVD zvuka kroz postojeću zvučnu karticu. Komplet staje oko 580 dolara.

„Diamond" svoj komplet naziva *Maximum DVD Kit* a krasi ga i TV izlaz (video i S-VHS), kao i VGA *pass-through* priključak za kompatibilnost sa postojećom grafičkom karticom. „Diamondov" komplet staje 600 USD. **(ts)**

Od sheme do štampane ploče

Izrada štampanih ploča nije naročito komplikovana ako posedujete dobar softver koji će vam pomoći da kreirate ispravne električne šeme i da rasporedite i povežete komponente na ploči. Jedan takav paket čine programi *CircuitMaker* i *Trax Maker*. Prvi od njih omogućava analognu, digitalnu i mešovitu simulaciju uz kompatibilnost sa *SPICE* formatom ulaznih i izlaznih fajlova, poseduje i specijalni mehanizam koji vam predlaže bolja rešenja od onih koja ste sami zamislili.



CircuitMaker poseduje ugrađenu biblioteku od preko 1000 elemenata. Kada ste zadovoljni električnom šemom onda projekat preuzima *TraxMaker* koji omogućava izradu štampanih ploča do veličine 32 x 32 inča u šest slojeva plus sloj za napajanje i masu. *TraxMaker* može da samostalno raspoređuje komponente po štampanoj ploči i da nalazi optimalne putanje za povezivanje elemenata prema specifikaciji koji mu daje *CircuitMaker*. Takođe *TraxMaker* vrši pripremu i za izradu rupica u štampanoj ploči kako za elemente tako i za fiksiranje čitave ploče. Da biste koristili ove programe dovoljeno je da imate 386 računar sa Windowsom i 4 MB memorije. Cene programa su 280 i 270 američkih dolara.

Drugi paket čine programi *WinDRAFT* i *WinBOARD*. *WinDRAFT* poseduje više vrsta provera električne šeme i upozorava ukoliko postoje nepovezani pinovi. Takođe poseduje i biblioteku sa preko 12 000 komponenti i u potpunosti koristi prednosti Windows sistema (*cut, copy, paste* u druge aplikacije).

WinBOARD služi za izradu štampanih ploča i nudi preko 700 standardnih veličina štampanih ploča sa standardnim rasporedom rupica za fiksiranje ploče. Naravno, moguće je napraviti i neki drugi oblik ploče i to u maksimalno 16 nivoa štampe. Takođe, moguće je zadavanjem tačnih kordinata postaviti element na ploču, što eliminiše mogućnost da se rupice za elemente ne poklapaju.

Da biste koristili ovaj paket neophodno je da posedujete bar 486/DX2 računar sa Windowsom i 8 MB memorije. Cene programa su po 225 USD.

Detaljnije informacije na **www.jameco.com**. **(dd)**

Gateway bolji od Commodorea?

Na vest da je „Rightiming Electronics" prodao sve Amigine patente i zaštitne znake kompaniji „Lotus Pacific" za upotrebu u Kini, Tajvanu, Makaou i graničnim zemljama između Kine i bivšeg SSSR-a, „Gateway 2000" se oglasio i osporio pravo „Rightiming Electronicsu" na licencu i prodaju Amiginih patenata. Takođe je naglašeno da „Gateway" poseduje sve Amigine patente i zaštitne znakove širom sveta i da će nastaviti da licencira Amiginu tehnologiju kvalifikovanim kompanijama. Mora im se priznati da mnogo brže reaguju od „Commodorea". **(aa)**

Svet KOMPJUTERA

Broj 156, septembar 1997
Cena 15 dinara

Glavni i odgovorni urednik
Zoran Mošonnski

Generalni direktor „Politike" A.D
Hadži Dragan Antić
Izdaje i štampa „Politika" A.D
11000 Beograd, Makedonska 29

Uređuje redakcijski kolegijum
Tihomir Stančević
Nenad Vasović

Redakcija
Gradimir Joksimović
Goran Krsmanović
Slobodan Macedonić
Vojislav Mihailović
Slobodan Popović

Likovno-grafička oprema
Rina Marjanović
Brankica Rakić

Marketing, sekretar redakcije
Nataša Uskoković

Ilustracije
Predrag Miličević

Dopisnici
Zorica Jelić (Francuska)
Branislav Anđelić (SAD)
Miomir Besarabić (Švajcarska)
Aleksandar Petrović (Kanada)

Saradnici
Branislav Babović, Branislav Bubanja, Aleksandar Veljković, Đorđe Vulović, Ilir Gaši, Dušan Dingarac, Radoljub Ilić, Stevan Josimović, Relja Jović, Dragan Kosovac, Božo Krstajić, Miloš Krstajić, Dalibor Lanik, Marko Milivojević, Josip Modli, Ivan Obrovački, Nenad Orlić, Vladimir Orović, Vladimir Pisodorov, Vladimir Prelovac, Momir Radić, Samir Ribić, Duško Savić, Alexander Swanwick, Dejan Štepanović, Dušan Stojičević, Viktor Todorović, Vojislav Ćirković, Nikola Ćosić, Damir Čolak

Tehnička saradnja
Srđan Bukvić

Telefoni redakcije
011/ **322 0552 (direktan)**
322 4191, lokal 369
fax. **322 0552**
e-mail **editors@sk.co yu**
http **//www beograd com/sk**
BBS **322 9148 (14 4 Kbps, V42bis)**
(SysOp Vojislav Mihailović)

Pretplata za našu zemlju: tromesečna **40,50** din , šestomesečna **81,00** din Uplata se vrši na žiro-račun broj **40801-603-2-47280,** uz obaveznu naznaku „Politika" A.D , pretplata na list „Svet kompjutera" Poslati uplatnicu i punu adresu
Pretplata za inostranstvo:

polugodišnja - vozom	**37** DEM
ili protivvrednost ostalih valuta	
polugodišnja - avionom	
I grupa - Evropa	**54** DEM
II grupa - Bliski istok	**55** DEM
III grupa - Afrika-Azija	**57** DEM
IV grupa - Amerika-Kanada	**59** DEM
V grupa - Daleki istok	**60** DEM
VI grupa - Južna Amerika	**62** DEM
VII grupa - Australija	**64** DEM

ili protivvrednost ostalih valuta
Uplata se vrši preko Deutsche Bank AG Frankfurt/M na račun Komercijalne banke AD, Beograd broj 9359662, u protivvrednosti valuta USD ili DEM u korist „Politika" A.D - Beograd devizni račun broj 70400-07021747 koji se vodi kod Komercijalne banke AD - Beograd Kod uplate obavezno navesti Svrha plaćanja - Pretplata na list „Svet kompjutera" Kopiju uplate **obavezno** poslati na tel /fax pretplatne službe. **+381 11 322 8776** ili na adresu „Politika" A.D - pretplata, 29 novembra 24/I, 11000 Beograd

Rukopise, crteže i fotografije ne vraćemo

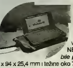
HARD/SOFT SCENA

Zvučnici na mestu 5,25-inčnog drajva



Ako na stolu nemate dovoljno mesta za zvučnike, a imate u kućištu vašeg računara jedno prazno mesto za uređaje od 5,25 inča, onda vam pravo rešenje nudi Jameco. Za 30 USD možete nabaviti zvučnike jačine 10 W koji se smeštaju u kućište računara. S obzirom da se kućište računara često nalazi s leve ili desne strane monitora, zvučnici poseduju mogućnost promene ugla do 15 stepeni Naravno, na samim zvučnicima se nalazi priključak za slušalice i potenciometar za podešavanje nivoa zvuka. Da biste zvučnike mogli da koristite u svom računaru neophodno je da imate zvučnu karticu Više informacija o ovom proizvodu potražite na **www.jameco.com (dd)**

NEC Mobile Pro 450 H/PC



Manija za džepnim adresarima koja je zahvatila ceo svet širi se kao požar. Da bi ostvario što bolju poziciju na tržištu, NEC nudi svoj džepni računar *Mobile pro 450 H/PC*. Mališa je veličine 175 x 94 x 25,4 mm i težine oko 700 grama. Koristi procesor *NEC Vr 4101TM* optimizovan za rad sa *Windows CE* operativnim sistemom. RAM je 4 MB, nadogradiv za još 8MB ROM memorije Ekran je crno-beli, osetljiv je na dodir, sa pozadinskim osvetljenjem i rezolucijom 480 x 240 tačaka. Unošenje podataka je pomoću „Stylus" olovke za *touchscreen* ekrane. Uz računar se isporučuju programi: *Microsoft H/PC Explorer, Microsoft Pocket Word, Microsoft Pocket Excel, Microsoft Inbox, Microsoft Pocket Internet Explorer* i alatke sa adresarom, kalendarom, satom i kalkulatorom. **(bb)**

L.A. Vision Dazzle i Dazzle Pro

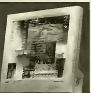


Kao reakcija na *Video Snappy* koji smo i mi probali (SK 5/97), firma „L.A. Vision" predstavila je *Dazzle* video greber Uređaj se priključuje na paralelni (printer) port računara, a na njega se dovodi neki video izvor (TV, video-rikorder, kamkorder) Rezultat je fajl u MPEG-1 formatu s kojim dalje možete da radite šta vam je volja. U tu svrhu uz *Dazzle* stiže zaista bogat paket pratećeg softvera za morfing *(Gryphon Morph)*, obradu slike *(Adobe PhotoDeluxe* i *Kai's Power Goo SE)*, kao i publikovanje video materijala na Internetu, a tu je i kolekcija inserata iz poznatih filmova i TV serija koji se mogu kombinovati sa vašim snimcima.

Dazzle Pro se hardverski razlikuje po tome što ima i izlazni port (za snimanje materijala iz računara na video-rikorder ili kamkorder), a kolekcija softvera je dopunjena alatima za izradu kućnih filmova sa titlovima i dodatnom muzikom i zvučnim efektima *(Astound Studio M)*, videokonferencije *(VDO Phone)* i rezanje CD-ova *(CD Press)*. *Dazzle* košta 250, a *Dazzle Pro* 350 USD. **(ts)**

NEC Multisync LCD 2000

Najnoviji monitor iz firme „NEC" *Multisynca LCD 2000* je veličine 20,1 inča i koristi novu *XtraView* tehnologiju razvijanu u NEC-ovim laboratorijama. Mnogo puta je pokušavano pravljenje „idealnog" monitra oštre slike iz bilo kog ugla posmatranja. Revolucionarni „NEC" monitor svoju *XtraView* bazira na TFT *(Thin Film Transistor)* tehnologiji koja omogućava dobar kvalitet sli-

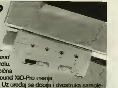


ke iz bilo kog ugla posmatranja. Maksimalna rezolucija je 1280 x 1024 pri frekvenciji osvežavanja od 60 do 76 Hz i ovaj monitor skoro da nema magnetnog zračenja. **(bb)**

Netscape Netcaster

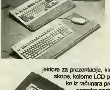
Firma „Netscape Communications" sredinom aprila izbacila je na tržište *Netcaster*, programsku komponentu svog web pretraživača *Communicatora*. To je program koji pretraživaču dodaje novu *Push* tehnologiju. Konsnici *Netcastera* surfujući Internetom mogu odrediti određene kanale - web sajtove koji će slati informacije na njihov desktop, tako da kasnije mogu gledati offline iste i druge stranice Još jedna osobina Netcastera jeste formiranje Web top-a, tj postavljanje stranice na desktop, tako da konsnici mogu videti „gumute" informacije koristeći u isto vreme i druge aplikacije. U svakom slučaju, neće vam više praviti probleme razni webgrabberi, pošto ćete sada imati jedan integrisan u omiljenom Web pretraživaču. **(bb)**

Informacije za rubriku „Hard/Soft scena" dobili smo od proizvođača i njihovih zastupnika ili su prenesene iz strane štampe Objavljeni podaci najčešće nisu plod našeg iskustva. Ukoliko nisu navedeni adresa i telefon za dodatne informacije znači da njima ne raspolažemo Spremni smo da objavimo informacije i o vašem proizvodu. Pošaljite nam kompletne podatke (tehničke informacije, cena i uslovi prodaje) i adresu, fax i telefon na kojem se može dobiti više informacija Naša adresa **Svet kompjutera, Hard/Soft scena, Makedonska 31, Beograd.**



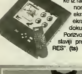
Regulator 3D zvuka

Kompanija „Hama" sa svojim novim proizvodom „3D Sound XIO-Pro" omogućuje kvalitetan *surround* zvuk i njegovu kontrolu. Sve što vam treba je obična zvučna kartica, a 3D Sound XIO-Pro menja zvuk i stvara 3D utisak. Uz uređaj se dobija i dvostruka samolepljiva traka kojom se može pričvrstiti na monitor, kućište kompjutera ili gda vam već odgovara. Priključci za zvučnike, slušalice i mikrofon su lako dostupni s prednje strane tako da ne morate da se mučite da dođete do, često, teško dostupne zadnje strane kućišta. *3D Sound XIO-Pro* ima i regulator intenziteta 3D efekta, a možete ga i isključiti. Cena je nešto ispod 100 DEM. **(dk)**



3M u Jugoslaviji

Na našim prostorima malo je poznato da je proizvodni program firme „3M" znatno širi od disketa i ostalih medija, nalepnica i kancelarijskog materijala. Između ostalog, „3M" proizvodi profesionalne projektore za prezentacije, klasične i portabl grafoskope, kolorne LCD panele za projekciju slike iz računara preko grafoskopa, ergonomske podmetače za ruke i noge, ekranske filtre, sredstva za čišćenje ekrana, folije za grafoskope, držače dokumenata, organizatore fioka itd. Porizvodni program firme 3M u Jugoslaviji prodaje beogradska firma „CORES". **(ts)**





Surferi vole duvan

Novo istraživanje među surferima pokazalo je da je najviše pušača između 26 i 38 godina starosti, a ova populacija predstavlja više od trećine korisnika Interneta. Do sada se smatralo da je mnogo manje surfera pušača, pa je ova anketa znatno doprinela da duvanske kompanije počnu više da ulažu u svoje prezentacije na Internetu. Štaviše, one su počele da objedinjavaju svoje Web strane rukovodeći se zajedničkim interesom - povećanjem broja pušača.

Najčešće se na linkovima duvanskih kompanija mogu pronaći spiskovi linkova svojih kolega (zbog gore navedenog zajedničkog interesa), apeli protiv konzumiranja kubanskih cigara (proistekli iz poslovnog i političkog razloga), orgijastični opisi uživanja duvana i liste poznatih javnih ličnosti koji koriste cigarete ovih kompanija, čime se pokušavaju duvanu privoleti obožavaoci ovih persona.

Ipak, smatra se da je samo pitanje vremena kada će nadležni organi zabraniti reklamiranje duvanskih prerađevina na Internetu. **(dr.d)**

Sony nudi HDTV opremu

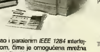
Japanski „Sony" najavio je novu liniju profesionalne studijske opreme za digitalnu televiziju visoke rezolucije (HDTV), po približno 30 odsto većoj ceni u odnosu na sada aktuelne sisteme. Ovo je prva najava nekog od velikih proizvođača HDTV opreme od kada je u decembru prošle godine vlada SAD obelodanila industrijski standard za digitalno emitovanje TV programa. **(zp)**

Bežično dupli brži protok

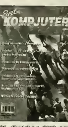
Američki AT&T najavio je završetak projektovanja bežičnog radio-sistema koji bi trebalo da spaja kućne i poslovne telefone na njihovu mrežu, ostvarujući pri tom dva puta veći protok informacija nego putem „Bell" telefonskih veza. Govor i podaci se preusmeravaju na primopredajni radio-uređaj koji se nalazi montiran na spoljom zidu zgrade, potom do najbliže bazne stanice i na kraju do AT&T centrale koja dalje prosleđuje signal ka postojećoj infrastrukturi. Kompanija je najavila testiranje sistema na 30 000 korisnika u Čikagu ove godine. **(zp)**

EPSON EPL-N2000

Renomirana firma za proizvodnju štampača „Epson" tržištu nudi mrežni laserski štampač za radne grupe EPL-N2000. Srce sistema je moćan procesor *SPARClite RISC* na 50 MHz, koji pokreće Minoltinu mehaniku i u minutu može da odštampa 20 stranica A3 formata sa rezolucijom 600 tpi. Štampač je opremljen standardnom memorijom od 4 MB, proširivom do 68 MB. Opremljen je i karticom sa *Ethernet 10Base T i 10base-2* priključcima



kao i paralenim *IEEE 1284* interfejsom, čime je omogućena mrežna podrška. Kontrola je preko emulacije *PCL 5e, Epson GL/2, Epson FX, Epson ESC/P2* jezika, dok opciono postoji i podrška za *Epson Script Level2* (kompatibilan sa *PostScript Level2*). **(bb)**



U OVOM BROJU





GARANCIJA 3 GODINE

Matične ploče – Procesori	
586 Pentium VX - IBM 166+ / 200+, 512 KB cache	350/390
586 Pentium VX - Intel 150 / 166 / 200 MHz, 512 KB cache	450/550/750
586 Pentium VX – MMX K6 166 / 200MHz, 512 KB cache	550 / 750
586 Pentium VX - MMX Intel 166 / 200 MHz, 512 KB cache	590 / 840
doplata Pentium HX / TX, 512 KB cache	65 / 130

Grafičke karte	
S3 Trio 64V+, 1MB / 2MB	60 / 80
S3 Virge, 2MB	110
S3 Virge, 4MB	150
Matrox Mistique, 2MB	260
DIAMOND	
Stealth 3D 3200, 2MB	260

Multimedia	
Sound Blaster 16-bit	50
CREATIVE	
Creative Labs Sound Blaster AWE64	360
Aktivni zvučnici 50W	60
Aktivni zvučnici 120W	80
Aktivni zvučnici DTK 180W	90

Diskovi	
IDE 1,7GB	380
IDE 2,1GB	420
IDE 2,5GB	460
SCSI 3,2GB	790
Ultra Wide 4,5G	1590
CD-ROM 12x	180
CD-ROM 20x	210
12 Plex SCSI	430
FDD 1,44MB	50
iOMEGA Zip	360

Monitori	
14" LR DTK	400
14" Daewoo	400
Philips 14C	400
Philips 104B	460
15" LR DTK	590
15" Daewoo	590
Philips 105A	790
17" Daewoo	990
Philips 17B	1290
Philips 17A	1540

Štampači			
HEWLETT PACKARD			
Laserjet 6L	940	Laserjet 4V (A3)	4490
Laserjet 6P	1690	Laserjet 4MV (A3)	6490
Laserjet 6MP	2090		
EPSON			
Stylus Color 600 (1440 dpi)	690	FX-1170	940
		FX-2170	????
		LQ-570	760
LX-300	320	LQ-2170 (24-pin, A3)	????
LQ-100	320		

Modemi	
US Robotics	
US Robotics Sportster 33.600 int.	260
US Robotics Sportster 33.600 ekst.	330
MAX-LiNK Internet Master,	
33.600 Voice, spk. interni	190
33.600 Voice, spk. eksterni	260

Skeneri	
Genius Handy kolor, max 3200 dpi	260
Genius A4 CS/SP/HR, max 9600 dpi	640/840/1290
HP ScanJet 5P/4C (A4)	890/1690

Razno	
RAM 8MB SIMM / 16 MB SIMM	65/130
Mini-tower / Tower Pro ATX / Tastatura	65/200/35
Miš Genius (obični, šareni, bežični, optički)	20 do 60
Grafički tablet Genius 12x12 / 12x18	390/690
Genius joystick / Game Hunter	80/40
Ethernet ISA / PCI / Print Server	50/60/240

SC 5200+

- Pentium IBM 200+ CPU
- 512K pipelined burst cache
- 16MB EDO RAM, 60ns
- 1,7GB hard disk
- 1,44MB floppy disk
- PCI video S3 Trio 64V+, 2MB
- 14" SVGA kolor monitor LR
- Tastatura, miš

1.540

SC MMX166

- Intel® Pentium® MMX 166MHz CPU
- 16MB EDO RAM, 60ns
- 1,7GB hard disk
- 1,44MB floppy disk
- PCI video S3 Trio 64V+ 2MB
- 14" SVGA kolor monitor LR
- Tastatura, miš

1.740

SC MMX200

- Intel® Pentium® MMX 200MHz CPU
- 512K pipelined burst cache
- 16MB EDO RAM, 60ns
- 1,7GB hard disk
- 1,44MB floppy disk
- PCI video S3 Trio 64V+, 2MB
- 14" SVGA kolor monitor LR
- Tastatura, miš

1.990

SC6200 PRO

- Intel® Pentium Pro® 200MHz CPU
- 512K pipelined burst cache
- 16MB EDO RAM, 60ns
- 1,7GB hard disk
- 1,44MB floppy disk
- PCI video S3 Trio 64V+, 1MB
- 14" SVGA kolor monitor LR
- Tastatura, miš

2.740

10 godina iskustva!

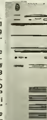
Šutlić mikrodizajn OSNOVANO 1987.

11000 Beograd, Kosovska 32/I
Tel. (011) 32 32 607, 32 35 998
Fax (011) 32 45 126

tel. 32 32 607
32 35 998
fax. 32 45 126
http://www.sutlic.co.yu

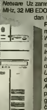
pierre@EUnet.yu

Compaq ProSignia 200



Kao vodeći prodavac PC servera, „Compaq" je 28. jula izbacio prvi server baziran na Intel Pentium II procesoru i ujedno na tržištu Evrope, Afrike i srednjeg istoka snizio cene postojećih servera iz familija ProSignia 200, ProLiant 800 i ProLiant 2500 za 18 odsto.

Novi server je iz familije *ProSignia 200* i dizajniran je za mrežna okruženja manjih i srednjih zahteva pod popularnim operativnim sistemima *Windows NT* i *Nowell Netware*. Uz zanimljiv hardver (*Intel Pentium II* na 233 MHz, 32 MB EDO memorije, tri PCI, po jedan ISA i jedan kombinovani PCI/ISA slot, 16X CD ROM, *Netelligent* 10/100 T PCI UTP mrežna kartica, neki modeli imaju i *Wide-Ultra SCSI* kontroler) „Compaq" isporučuje i softver *Compaq Remote Insight, Compaq SmartStart* i *Compaq Insight Manager* koji radi pod *Windows NT, Nowell Netware* i *SCO UnixWare* a, između ostalog, održavanje mreže se može raditi i iz omiljenog web čitača. Takođe ovi modeli poseduju i *Automatic Server Recovery* (ACR-2) koji vraća server u potpuno operativno stanje u slučaju nestanka električne energije ili nekog kvara (naravno kvar treba popraviti), što je inače odlika mnogo skupljih sistema.



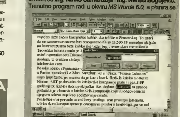
Cena servera iz familije *ProSignia 200* počinje od 2150 USD. **(dd)**

Jedan gigabit običnom žicom

Iz firme „Lucent Technologies Inc.", tvrde da su kroz bakarni kabl uspeli da „proteraju" 1 Gb/s (gigabit u sekundi, slovima, brojem, ćirilicom, latinicom, glagoljicom ili bilo kojim drugim pismom, da ne bude zabune), što je šest puta veći protok od svih do sada poznatih žičanih načina prenosa podataka. **(zp)**

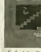
Srpski spelling checker

Institut za srpski jezik Srpske akademije nauka i umetnosti je, posle programa RAS za hifenaciju (podelu reči na slogove po pravilima našeg jezika), pristupio izradi programa za proveru pravopisa. Autori ovog (za sada bezimenog) projekta su **mr Milorad Simić,** urednik rečnika SANU, i **Žarko Nikašinović,** student pete godine Elektrotehničkog fakulteta u Beogradu. Programske alate za pripremu baze reči radili su **ing. Ninko Samardžija** i **ing. Nenad Bogojević.** Trenutno program radi u okviru *MS Worda 6.0*, a planira se



i verzija za novije verzije ovog tekst procesora, kao i zaseban program. Program poseduje bazu od 250.000 reči, sa ukupno 2.300.000 njihovih oblika. Neprestano se radi na dopuni rečnika, a autori pružaju i redovne besplatne dopune baze reči. Naravno, program za proveru pravopisa ne može da zameni korektore zaposlene u izdavačkim kućama, ali može značajno da im olakša rad. Logično, sledeći korak ovog autorskog tima biće program za gramatičku proveru teksta. **(ts)**

Philips ProScreen projektori



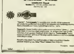
Multimedijalni LCD projektori iz firme „Philips" dobili su najnoviju ProScreen seriju. Nova familija portabl LCD projektora oslanja se na „Philipsovo" znanje u osvetljenju, TV tehnologiji, elektronici i optici. Rezultat je oštrina slika bez grešaka pošto se projektor sam konfiguriše prema prošlim i sadašnjim grafičkim standardima ujedno održavajući visok kvalitet slika. Uz novu seriju projektora isporučuje se softver za prezentacije MM100 iz firme „Scala". Poslovni ugovor sa „Scalom", renomiranom firmom na polju multimedijalnih paketa, zasigurno će osigurati „Philipsu" primat na ovom tržištu. **(bb)**



Mobile Net standardi

U Helsinkiju je 15. avgusta zaključen ogovor o saradnji između „Nokie", najproduktivnijeg proizvođača mobilnih telefona, i firmi „Ericsson", „Alcatel" i „Siemens". Udruženim snagama oni će razvijati tehnologiju koja će približiti pristup internetu, FMV *(Full-Motion Video)* i drugi digitalni saobraćaj ka bežičnim komunikacionim proizvodima. Vodeći evropski proizvođači elektronike dogovorili su sa o standardizaciji multimedijalne tehnologije u nove proizvode. Sporazum uključuje da mrežna struktura (buduće) trece generacije mobilnih sistema (zvana I *Universal Mobile Telecommunications System* - UMTS) počiva na evoluiranom GSM *(Global System for Mobile Communications)* sistemu. Prema izjavama „Nokiinih" zvaničnih predstavnika, interfejs treće generacije priključivaće se na GSM mobilne telefone i prenosiće ogromnu količinu podataka za brze Internet i Intranet aplikacije, multimedijalnu poštu, FMV i mnogo više. Dolaskom nove tehnologije povezivanja, proizvođači mobilne telefonije će tržištu ponuditi nove modele. **(bb)**

Bandur film na Mreži



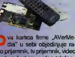
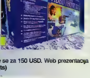
Domaći ljubitelji filma dobili su nov način da se aktuelno informišu o trenutnoj i budućoj bioskopskoj ponudi. „Bandur film", distributer velikih filmskih kompanija „Twentieth Century Fox" i „Buena Vista International", u saradnji sa „Eunetom Jugoslavija", postavio je sopstvene Web stranice sa informacijama o trenutnoj filmskoj ponudi, kao i premijerama planiranim za blisku budućnost. Na adresi **www.bandurfilm.co.yu** su prezentacije celokupne ponude „Bandur filma", zajedno sa informacijama o protagonistima svakog filma, filmskoj ekipi, lokaciji snimanja, scenariju, specijalnim efektima itd.

Inače, na prezentaciji u „EUnetovom" novootvorenom „Internet Centru" rečeno je i da ova firma radi na povezivanju domaćih bilet-servisa na Internet, kako bi korisnici mogli iz svojih kuća, preko Mreže, da rezervišu ili nabave karte za bioskope, pozorišta i druge kulturne manifestacije. **(ep)**

IRC mreža za Amigiste

Pored već postojećeg Vaporovog ArcNet-a (jedan od servera je **de.cichat.vapor.com**), nedavno je oformljena još jedna IRC mreža posvecena isključivo Amigi. Jedan od servera je **irc.whiterose.net**, a ostale ćete videti kada se povežete. Na svima je glavni kanal naravno „#Amiga". **(aa)**

AVerMedia AVer TV-Phone

Ova kartica firme „AVerMedia" u sebi objedinjuje radio prijemnik, tv prijemnik, video capture funkciju, video telefon i dolazi sa mirkofonom i daljinskim upravljačem. Sve to prodaje se za 150 USD. Web prezentacija proizvođača je na **www.aver.com** **(ts)**

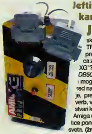
Tehnička biblioteka na CD-ROM-u



Izdavačka kuća Micro House nudi za 330 američkih dolara CD-ROM sa detaljnim uputstvima za razumevanje rada PC računara. Naime, na CD-u se nalazi enciklopedija matičnih ploča, hard diskova i raznih periferijskih kartica, kao i tehnički vodič za mrežne kartice. Da biste koristili ovaj CD dovoljno je da imate Windows 3.1 ili OS/2 2.1 i to na 386 SX računaru ili jačem sa 4 MB memorije.

Ako vas pored sadržaja gornjeg CD-ROM-a zanima i kako funkcionišu modemi, onda za 50 američkih dolara možete od iste izdavačke kuće nabaviti tehnički vodič za modeme. Uz ovu knjigu se dobija i bonus CD sa enciklopedijom I/O kartica. Detaljnije informacije na **www.jameco.com.** **(dd)**

Jeftina muzička kartica za Amigu



Jedan od najčitanijih Amiga magazina „CU-Amiga" u septembarskom broju, sem kompletne verzije TFX-a daje i uputstvo kako da se napravi jeftina, ali moćna muzička kartica za Amigu. Šta nam donosi „Project XG"? U osnovi svega je *Yamaha DB50XG* koja nudi 18-bitni 48 KHz zvuk i mogućnost puštanja MIDI fajlova. Pored navedenog, tu su i 32 glasa polifonije, preko 60 vrsta efekata (chorus, reverb, variation itd) i sve ostale sporedne stvari koje idu uz to. Svi se nadamo da će Amiga uz pomoć ove jeftine muzičke kartice ponovo naći mesto na muzičkoj mapi sveta. **(žm/ap)**

Fusion - Macintosh emulator za Amigu



Nedavno se pojavio „Fusion", novi softverski emulator *Macintosh* računara za Amiga platforme. Da li će podići standarde koje je postavio *Shape Shifter*, saznaćemo kada se pojavi kod domaćih „distributera", a dotle vam dajemo neke od karakteristika.

Minimalna konfiguracija neophodna za pokretanje ovog emulatora je bilo koja Amiga sa procesorom 68020 i 4 MB memorije, ali za iole pristojan rad biće neophodna Motorola 68030, 8 MB RAM-a, AGA Amiga ili grafička kartica i HD (1,44) flopi drajv. Na procesorima 030/040/060 omogućen je rad sa virtuelnom memorijom, a pomoću AHI-a i Amige bez zvučnih kartica moći će da rade sa 18-bitnim zvukom. Uključena je podrška za hardver *Emplant* emulatora, a Amige sa PowerPC procesorima emulirace *PowerMac* **(ap/žm)**

Katalozi na CD-u



S obzirom na veliki kapacitet CD-ROM diskova sve češće kompanije objavljuju svoje kataloge ne u papirnatoj već u elektronskoj formi. *IC Master* CD-ROM za Windows je zapravo skup kataloga integrisanih kola sa preko 85.000 čipova preko 100 proizvođača. Svim čipovima su opisane funkcije nožica baš kao što smo navikli da gledamo po papirnatim katalozima, a date su i tabele kompatibilnih čipova različitih proizvođača koji se vode pod različitim oznakama. Pored ostalih podataka treba izdvojiti i kontakt adrese svih proizvođača. Cena CD-ROM izdanja je 220 američkih dolara, dok papirna verzije u tri toma košta 170 dolara.

Pored ovog CD-ROM-a „Hearst Publishing" je izdao još jedan pod nazivom *Electronic Engineers Master CD-ROM for Windows (1997).* Sadržaj ovog diska je kreiran iz preko 4.400 kataloga više od 1.000 proizvođača i predstavlja bazu svih elektronskih proizvoda i njihovih proizvođača. Na disku se nalazi i spisak 5.300 proizvođača sa adresama njihovih zastupnika. Cena diska je 115 američkih dolara, a papirnata verzija u četiri toma košta samo 100 dolara.



Detaljnije informacije na **http://www.jameco.com** . **(dd)**

Philips i Polygram o DVD-u



Firme „Polygram Video" i „Philips Electronics" izdale su saopštenje o pokretanju nove kampanje u prezentaciji *Philips Magnavox DVD 400AT player-a*. Da bi privukle što više kupaca, firme su na Britanskom tržištu startovale program rentiranja hardvera i video materijala, tako da korisnici mogu isprobati i iskusiti DVD tehnologiju iz prve ruke pre nego što se odluče na kupovinu. Britanska „Nacionalna asocijacija video-distributera" u potpunosti je podržala ceo projekat. Treba podsetiti da se VHS standard nametnuo tržištu na sličan način **(bb)**

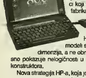
Jednom u 1000 godina

Gospodin Robin Guenier, izvršni direktor *Taskforce 2000* (Radna grupa 2000), institucije koju je osnovala vlade Velike Britanije u cilju rešavanja problema prelaska u novi milenijum 1999/2000, izjavio je da je obim problema koji mogu nastati usled nemogućnosti pojednih programa da prepoznaju novi milenijum veoma potcenjen i da se opasnost od grešaka ne krije samo u starim računarskim sistemima, već i u savremenim klijent-server sistemima, PC računarima, kontrolnim stanicama za signalizaciju u gradovima, kontrolnim stanicama izvora za napajanje, sistemima za nadgledanje i alarmiranje, naftnim platformama i na mnogim drugim mestima. **(zp)**

HP notebook strategija

Po prodaji noutbuk računara „Hewlett-Packard" je tek na 13. mestu u svetu, a trenutno se prodaju četiri proizvoda: *Omnibook 800, 2000, 5500* i *5700*, koji imaju različite procesore i mogućnosti, ali sa skoro indentičnim spoljnim izgledom.

Prodavci HP proizvoda kao glavni uzrok slabe potražnje HP-ovih noutbuka navode lošu politiku kompanije, kao i rupe u proizvodnom programu. Odnosno, HP slabo reaguje na promene na tržištu (ne prilagođava cene, a i njihovi proizvodi se ne mogu uvek kupiti), a njihovi novi noutbuci koji tek izlaze iz fabrika su već tehnološki zastareli. Takođe, HP-ovi novi modeli su sve većih dimenzija, a ne obrnuto, što jasno pokazuje nelogičnosti u razmišljanju konstruktora.



Nova strategija HP-a, koja je već primenjena na nove proizvode, zasniva se na proizvodnji noutbuka lakših za upotrebu koji bi primarno bili korišćeni u mrežama male privrede. Najnoviji model *OmniBook 800* (*Pentium* na 166 MHz) dobio je dobre kritike računarske javnosti (za razliku od svoje „starije braće") i izazvao simpatije korisnika. **(dr.d)**

Mobilni telefoni opasni po život

Istraživači sa Univerziteta u Torontu ustanovili su da upotreba mobilnih telefona u toku vožnje ima isti uticaj na povećanje broja saobraćajnih udesa kao i vožnja u pijanom stanju. Nakon analiziranja 27 000 telefonskih poziva ustanovljeno je da se verovatnoća saobraćajnog udesa povećava četiri puta ukoliko vozač priča putem mobilnog telefona. **(zp)**

Gejtsovi tekući problemi

Uzbudljiv kraj leta u kompjuterskom biznisu – „Microsoft" je uložio novac u „Apple" i opet zaradio istragu antimonopolskog odeljenja američkog Ministarstva pravde

Posle tri godine, „Microsoft" je pred još jednom istragom američkog Ministarstva pravde na osnovu 100 godina starog zakona koji bi trebalo da spreči monopolski položaj kompanija. Gejts se okomio na deo tržišta koji mu, izgleda, najviše obećava, a to je takozvani *streaming video* (strujeći, tekući), tj. digitalna distribucija video materijala preko mreže, ali u realnom vremenu, a ne nešto što se prenosi satima a gleda minutima.

„Microsoft" je prvo je uložio milijardu dolara u poslove firme „Comcast", jednog od distributera kablovske televizije, a za 450 miliona dolara kupio kompaniju „WebTV" koja, jasno, radi na hibridu kompjutera i TV prijemnika. Zatim je prešao na softver: kupio je firmu „VXtreme", ušao u upravni odbor firme „VDOnet" sa 5 odsto akcija i, kao najvažnije, otkupio 10 odsto akcija firme „Progressive Networks" koja je manje poznata po imenu, a mnogo više po proizvodu pod nazivom *RealAudio* (RA) koji zahvata čak 85 odsto tržišta „tekućeg zvuka" *(streaming audio)*. Inače, postoji i proizvod pod nazivom *RealVideo*.

Poslednji događaj bio je šok čak i za dobre poznavaoce prilika u kompjuterskom biznisu: objavljeno je da „Microsoft" uložio 150 miliona dolara u „Apple"! Ono što Gejts dobija zauzvrat je duševni mir jer je, izgleda, postignut dogovor po pitanju dugogodišnjeg spora oko toga da li je „Microsoft" već u prvim verzijama Windowsa koristio stvari iz „Appleovog" *Systema* za *Macintosh*. Jeste da svojevremeno „Apple" nije dobio spor, ali je „Microsoft" u međuvremenu izbacivao nove verzije Windowsa, po mnogima još sličnije proizvodu „Jabuke".

Deo najnovijeg dogovora vezan je i za „Appleovu" *QuickTime* tehnologiju, vrlo zanimljivu u sklopu cele priče o tekućem videu, i pretpostavlja se da je upravo to neposredan povod za reagovanje Ministarstva pravde i pokretanje istrage. To će, naravno, potrajati, a kakav će biti rezultat može se naslutiti iz prethodnog slučaja i na osnovu onoga što podseća izvesni Charles R. Rule, pravnik koji je svojevremeno bio prvi čovek antimonopolskog odeljenja Ministarstva pravde: u 100 godina dugoj istoriji američkih antimonopolskih zakona uvek je bilo kompanija-čudovišta i svaka generacija je imala neku svoju priču o postizanju uspeha preko noći. (Ovde se valjda misli na ono što se zove „Američki san"...).

Postoji čak mišljenje da američka administracija u suštini uopšte ne želi da sputava „Microsoft" jer se, Bože moj, zahvaljujući Gejtsu i njegovoj firmi američka ekonomija poslednjih godina „podigla na više grane".

Što bi rek'o Arsenio Hall: „Things that makes you go: 'hmmm...'"

Da ne pomislite da „Microsoft" radi samo na jednom polju, evo i vesti o dva hardverska proizvoda. Prvo, priča se da se u Redmondu radi na projektu specijalne super-udobne, ultra-ergonomske stolice! No comment.

Druga stvar je mnogo zanimljivija i konkretnija jer je počela da se prodaje ovog meseca. Zove se „Barni" *(Barney)* i deo je „Microsoftove" nove serije *ActiMates* (www.microsoft.com/actimates) proizvoda za decu. U pitanju je, moglo bi se reći, robot u obliku plišane životinje (po mom mišljenju ne naročito simpatične). Radi na baterije, peva 17 pesmica, govori 2.000 reči i pomera glavu i ruke u skladu sa tim. Pritiskom na senzore u šapama *Barni* se pobuđuje na određene igre i pokrete, a ova super-igračka ima i senzore u očima osetljive na svetlo, tako da dete može sa njim da igra „peekaboo" (igra za jako malu decu: amerikanci to rade tako što pokriju svoje lice šakama, a zatim otkriju i uzviknu „pikabu!").

Barnijevo „tajno oružje" je *PC Pack* koji se sastoji od radio-predajnika koji se kači na port za džojstik i edukativnih naslova na CD-ROM-u. Pomoću predajnika, računar u sobnom dometu kontroliše Barnija, proširuje mu rečnik na čitavih 14.000 reči i čini da se ova robot-lutka „ponaša" i govori u skladu sa onim što je na CD-u.

Kako se neko nije setio ranije?

Tihomir STANČEVIĆ

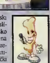
CeDeTeKA

LIFE'S GREATEST MYSTERIES

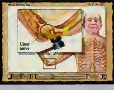
Iz firme „A.D.A.M. Software", nama poznatoj po *Inside Story* izdanjima iz oblasti medicinske anatomije, stigao je još jedan interesantan program. Ovoga puta radi se o CD varijanti enciklopedije „1000 zašto 1000 zato". Naravno ne postoji baš toliki broj pitanja i odgovora, već su pitanja birana tako da se bave nekim opštim, takoreći svakodnevnim problemima iz svih oblasti medicine.



Zašto sanjamo, šta izaziva glavobolju, kako se prenosi SIDA – samo su neka od pitanja na koje *Life's Greatest Mysteries* pruža iscrpne odgovore čiji je osnovni cilj da rasvetle sve „misterije" vezane za ljudsko telo i njegove fiziološke funkcije. Daltonizam, sijamski blizanci, stereoskopsko viđenje, mehanizam sanjanja i slične pojave koje se široj (nemedicinskoj) publici čine teško objašnjivim, čine glavnu problematiku koja je obrađena na krajnje jednostavan način, narodnim jezikom, bez upotrebe bilo kakvih suvoparnih medicinskih termina. Korisnički interfejs je skoro u potpunosti grafički orijentisan, tako da je čitanje teksta svedeno na najmanju moguću meru, a mnoštvo duhovitih detalja doprinosi atraktivnosti prikaza i stvara ležernu atmosferu. Postoji i nekoliko, uslovno rečeno, interaktivnih opcija (optičke iluzije, trodimenzionalne slike i dr.). S druge strane, takav pristup izradi rezultovao je znatno manjom količinom obrađenih pitanja, što je i osnovna zamerka ovom disku.







Program sadrži desetine animacija sa naracijom, medicinskih ilustracija, video klipova, tekstova i vrlo upotrebljiv rečnik. Tehničke karakteristike su u sasvim zadovoljavajućim okvirima. Sve u svemu *Life's Greatest Mysteries* je interesantan program u kome će uživati, pre svega, mladi naraštaj.

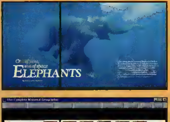
THE COMPLETE NATIONAL GEOGRAPHIC

Već punih 108 godina ugledni časopis „National Geographic" oduševljava čitaoce širom sveta svojim prilozima i drugim edukativnim materijalom vezanim za ljude i prirodu. U saradnji firmi „National Geographic Interactive" i „Eastman Corel Company", a u distribuciji „Mindscapea" napravljena je serija CD-ROM izdanja koja sadrži znatan broj izdanja časopisa „National Geographic" u elektronskoj formi.





Ova prebogata CD arhiva uključuje sve nagrađene fotografije, članke, mape i grafički materijal, kao i probran sadržaj iz primeraka objavljenih u prošlom veku. Zbirka obuhvata preko 7500 članaka iz više od 1200 primeraka „National Geographica" i ima direktnu vezu sa National Geographic Web sajtom, a smeštena je na čitavih 30 CD-ova.



Zahvaljujući veoma naprednom search engineu omogućena je brza i laka pretraga sadržaja svih 30 diskova i to prema brojevima časopisa, naslovnim stranama ili naslovima članaka.



Korišćenje diskova je veoma jednostavno, ali nije tako udobno kao, recimo, pregled pdf dokumenata iz *Acrobat Readera* (najviše nedostaju opcija back i višestepeni zoom). Kvalitet reprodukcija je na vrhunskom nivou.

Krajnji utisak je više nego povoljan, pa se čini se da će CD naići na vrlo pozitivne kritike svih korisnika, s obzirom na neograničen izbor najrazličitijih tema iz oblasti fizičke i društvene geografije. Primena ovako urađene kolekcije časopisa je višestruka: idealna je za škole, istraživačke projekte, planiranje turističkih putovanja ili, jednostavno, kućnu upotrebu - putovanje po prostranstvima naše planete iz fotelje.

MINDSCAPE

Originalni softver dobili smo od distributera, firme „Mindscape"

STARI BEOGRAD



Na CD-ROM izdanju *Stare karte, gravire i fotografije iz zbirke Muzeja grada Beograda* mogu se pronaći istorijski vredni materijali iz zbirke Muzeja grada Beograda, jedne od najbrojnijih i najvrednijih zbirki starih gravira u Srbiji. Za ovaj CD, napravljen je izbor od blizu 200 gravira, pojedinačnih listova ili gravira iz albuma, koje pripadaju periodu od XVI do XIX veka, a tematski su vezane za istoriju naše zemlje, posebno Beograda. Sem njih, značajnu zbirku predstavljaju i stare fotografije I. V. Gromana, ruskog vojnog fotografa koji je došao u Srbiju za vreme srpsko-turskog rata (1876-1878). Na većini fotografija predstavljeni su ambijetalni delovi Beograda sa mnogim javnim građevinama s kraja prošlog veka, kao i fotografije frontova po Srbiji (dolina Timoka, Morave, Jagodina, Paraćin).

Svaka slika praćena je i dvojezičnim tekstom (srpski i engleski), iz koga se može dosta saznati o vremenu i ličnostima vezanim za epohu nastanka gravire ili fotografije. Podatke je moguće pretraživati preko nekoliko indeksa.

Ovo izdanje rađeno je u HTML formatu, tako da je za njegovo pregledanje potrebno imati neki internet browser (preporučuje se *Netscape Navigator*). Prednost ovog diska je što se slike mogu uvećavati nekoliko puta, tako da istraživači ne moraju više da odlaze u biblioteku i lupom proučavaju likovnu dokumentaciju, već to mogu činiti i upotrebom svojih kompjutera.





CD je samostalni projekat grupe autora zaposlenih u Matematičkom i Arheološkom muzeju SANU, Matematičkom fakultetu i Muzeju grada Beograda. Disk je štampala firma „Dan dizajn".

A. S.

EARTH QUEST

Svetski poznata *Eyewitness VR* biblioteka CD naslova firme „Dorling Kindersley" nastavlja se programom *Earth Quest* novim naslovom koji se bavi širom problematikom geologije i srodnih disciplina.

Po već klasičnoj šemi šetnje kroz virtuelni muzej i razgledanja izloženih predmeta (za brže pretraživanje treba koristiti indeks) upoznaćete se sa svetom stena, minerala i tokom Zemljine evolucije. Na vrlo ilustrativan način, pre svega zahvaljujući lepoj grafici i kratkim sadržajnim tekstovima, kao i brojnim animacijama i video klipovima, predstavljena je glavnina problematike geologije, kao nauke o strukturi Zemljine kore, ali i više od toga.





Iako se materija, na prvi pogled, ne čini previše interesantnom, verujemo da je malo onih koji ne bi utrošili par sati uz ovaj CD, jer je izbor tema za tekstove veoma bogat. Moguće je naučiti mnogo činjenica o principima, uzrocima i posledicama geoloških procesa koji su se odvijali (ili se odvijaju), oblikujući našu planetu u entitet kakav danas poznajemo. Sve najvažnije činjenice o vrstama stena, minerala i dragulja, o zemljotresima, vulkanskim erupcijama, požarima zatim o praznoverju vezanim za prirodne procese i, na kraju, o rudarstvu zaokružuju materijal obrađen ovim programom u jednu skladnu celinu.



Hardverski zahtevi su, za današnje uslove, minimalni (486 DX/33, 8 MB RAM-a), a jedino se preporučuje brži CD-ROM drajv (8X i naviše).

Earth Quest je definitivno unikatni CD-ROM, jedini koji se bavi takvom problematikom. Disk u potpunosti uživa naše preporuke, jer je zaista, kako jedan podnaslov kaže, „perfektni vodič za geologiju i geofiziku za svaki radoznali um iznad osam godina starosti".

CD-ROM izdanje ustupio je „Espro"

CeDeTEKA

vodič

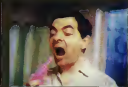
Ureduje Slobodan POPOVIĆ



Roan (Rowan) Atkinson jedan je od najpopularnijih svetskih komičara, a tome naročito doprinosi popularna serija „Mr Bean", emitovana i kod nas. Na adresi www.dsv.su.se/~matsbjo/bean/bean.html možete pronaći komičarevu biografiju, svedočanstvo sa koledža uz komentare predmetnih profesora (ovo obavezno pogledajte!), videti mnogo slika i čuti zvučne zapise njegovog govora. Tu su i detaljni pregledi epizoda njegove TV serije (scenario, slike, spisak ljudi koji su pomagali), kao i adresu preko koje možete sa njim kontaktirati (pismom, dodiše, pošto Mr Bean nema svoju Internet adresu). Preko ovog servera se možete uključiti i u diskusiju o Mr Beanu sa njegovim obožavaocima, kao i saznati novosti i zanimljivosti o sjajnom Britancu.









Preko grove.ufl.edu/~jrm/atkinson.html možete naručiti video i audio snimke Atkinsonovih umetničkih ostvarenja, kao i intervjua i gostovanja na mnogim televizijskim i radio stanicama. Takođe, možete doći do njegovih TV tekstova, njegovog dnevnika (koji je prodat u preko 400 000 primeraka) i rekvizita koje je koristio u svojim zavrzlamama.

I na kraju, pošto je serija „Mr Bean" skoro bez govornog tona (izuzev onih pozadinskih bolesnika od smehomanije), izdvajamo vam www.valentina.com/ba1.htm , zvaničnu prezentaciju nekada veoma popularne crnohumorne TV serije „Crna guja", zastupljene i na našim TV programima.

Dragan DINGARAC

Borbeni avioni



Ako ste zaljubljenici u borbene avione, evo nekoliko zanimljivih adresa. Slike aviona (u letu, kao i na stajanci) i njihovi osnovni taktičko-tehnički podaci (namena, pogon, dimenzije, performanse, masa i naoružanje) mogu se naći na www.geocities.com/CapeCanaveral/8585, www.icgnet.com/users/phil/ruins/boneyard, www1.tip.nl/~t634014 i www.PlanePage.com . Na ovim Web stranicama nalaze se modeli iz sve tri epohe u razvoju borbenih aviona (I i II Svetski rat i moderni avioni).

Ako vas osnovni podaci o letelici nisu zadovoljili, preporučujemo da posetite oficijelnu Web prezentaciju željenog aviona od kojih vam izdvajamo prezentacije „F-18" na pma265.navair.navy.mil i „F-15 Eagle" na www.af.mil/news/factsheets/F_15_Eagle.html . Tu možete pronaći bukvalno sve o ovim tipovima aviona.

Naravno, za razvoj borbenih aviona najzaslužniji su projektantski biroi i aviokompanije, od čijih Web strana vam preporučujemo „McDonnell Douglas" (ova kompanija je tvorac američke „F" serije) na www.mdc.com koja će vas upoznati o istorijatu, proizvodima i budućim projektima kompanije. Prezentacije američkih vazduhoplovnih baza širom Evrope i sveta pogledajte na www.europa.com/~ab/aircraft/afbases . Od ratnih vazduhoplovstva drugih zemalja izdvajamo RAF (britansko ratno vazduhoplovstvo) na www.ecafe.org/~paul/paul.htm .

Za ljubitelje eksperimentalnih aviona evo adrese www.eaa.org na kojoj se mogu upoznati sa izgledom i karakteristikama probnih letelica.

Web stranice o borbenim avionima najčešće nisu zvanične već su delo entuzijasta, pa neka vas ne zbuni eventualno neslaganje podataka.

Dragan DINGARAC

JAT

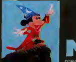


Klubu domaćih firmi koje imaju prezentaciju na Internetu pridružio se i naš nacionalni avioprevoznik JAT. Od sada svi zainteresovani mogu lako da dođu do preglednog i ažurnog cenovnika avio-karata za sve destinacije, adresa predstavništva JAT-a širom sveta, kao i do turističke ponude „Air Lifta".

Sem ovih najvažnijih informacija, na adresi www.jat.co.yu (www.jat.com) mogu se naći i tekstovi o istorijatu JAT-a, današnjoj poziciji ove firme i planovima za budućnost, usluge interesantne stranim aviokompanijama - tehnički pregled aviona i iznajmljivanje letelica. Korisne su i informacije o JAT-ovoj školi za pilote u Vršcu, sa cenovnikom kurseva.

Ovom prilikom predlažemo i obilazak stranica poznatih evropskih avio-prevoznika: www.klm.nl, www.lufthansa.de, www.swissair.com, www.british-airways.com, www.airfrance.fr .

A. SWANWICK



Šta te muči, cakani?

Na Internetu postoji mnogo stranica posvećenih popularnim crtanim junacima. Za početak pogledajte stranice holivudskih kompanija koje smo svojevremeno objavili u „WWW vodiču". Ako želite da upoznate Mikija Mausa najbolje bi bilo da počnete od **www.geocities.com/Hollywood/Set/1344/** na kojoj se nalazi istorijat razvoja ovog dečjeg heroja, slike iz najpopularnijih crtaća i još mnogo toga. Ako mislite da ono što ste tu našli nije dovoljno podataka ima i na **www.update.uu.se/~starback/disney-comics/chars/mickey.html** gde se nalaze informacije i o Mini, Plutonu i nestašnim sestrićima. Najviše linkova na ostale strane koje se bave Mikijem naći ćete na **www.geocities.com/Heartland/Plains/1683/mickey.html** a ne bi bilo loše ni pogledati **www.multiboard.com/~spettit/mmc/** gde se nalazi „Miki Maus klub".



Ljubitelji Duška Dugouška trebalo bi da počnu od stranice na adresi **www.ptw.com/~kellyg/bugspg.html** na kojoj se nalazi mnogo linkova ka srodnim stranama. Uz dosta slika naći ćete i nekoliko zvučnih zapisa od kojih izdvajamo klavirski koncert veselog zeca u MIDI formatu, a tu su i elektronske razglednice. Za one koje zanimaju slike popularnog zeca preporučujemo **www.csee.usf.edu/~casmith/bugs.html** gde se nalazi galerija njegovih slika iz najpopularnijih crtaća.



Više o Dušku i njegovim prijateljima možete saznati i na adresi **www.globaldrum.com/wonder/LTC/index.html** gde je i lepo uređena strana sa svim likovima iz crtaća firme „Warner Bros" a na adresi **www.megalink.net/%7Ecooke/looney/index.html** se nalazi njihov nezvanični Home Page. Obavezno pogledajte i **www-personal.usyd.edu.au/~swishart/looney.html** gde se nalazi još jedna jako dobra i detaljna prezentacija Duška, patka Dače, Tasmanijskog Đavola, Brzog Gonzalesa, mačka Silvestera, pevca Sofronija i ostalih, sa slikama i zvučima iz omiljenih crtaća (*„Da li je: ovaj, da li je išta od ovog ušlo u tvoju glavu, sinak?"*)



Kad smo već kod pevca Sofronija, kopca i srodnih likova pogledajte **homepages.enterprise.net/mlang/foghorn.html**

Tu je naravno i Pera Kojot, suvi genije, kome je posvećeno dosta prostora na Mreži, a mi za početak preporučujemo adresu **www.accessone.com/~curtiss/wile_e/** na kojoj ima i nekoliko linkova ka ostalim stranama. Ni ptica trkačica ne zaostaje, pa na adresi **www.tr.qc.ca/~mario/roadrunner.htm** možete naći njen Home Page.

Ne bi bilo loše da pogledate i **shoga.wwa.com/~sluggo/misc/cartoon.html** koja predstavlja svojevrsnu parodiju o političkim ubeđenjima crtanih likova.

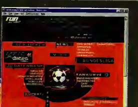
I za kraj, autorov favorit, neodoljivi zavodnik i verni predstavnik visoke mode, s manirima lava a u telu tvora, na adresi **www.teleport.com/~abcohen/pepe.htm** je veličanstveni Pepe Le Pju!

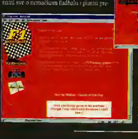
To je sve, narode.

Miljan S. MIROVIĆ

Direktan prenos

Za velike sportske fanove izdvojili smo nekoliko stranica o sportistima i novim događanjima u svetu sporta. Na adresi **www.soccernet.com** nalazi se sve vezano za engleski i škotski fudbal. Ovde možete pratiti i utakmice u toku, a promene rezultata se ažuriraju svakih dva do pet minuta! Na **www.ran.de** možete saznati sve o nemačkom fudbalu i pratiti prenose utakmica Bundeslige (ako znate nemački). Ukoliko ste ljubitelj Formule 1 posetite **www.f1-gp.com** gde ćete naći aktuelne vesti o predstojećim i sadašnjim trkama. Klikom na F1 Fantasy videćete vrlo intrigirajuću sliku (autoru ovog teksta je trebalo vremena da shvati šta je na njoj...). Za one što malo znaju o ovom sportu, ovo je dobro mesto za početak. Ako vas zanimaju ostali auto-moto sportovi možete pogledati **www.icr.com** (Indy Car Racing), **www.kartway.com** (The World of Karting) i **www.nascar.com** (NASCAR Racing). **www.sportsnetwork.com** nudi obilje informacija o američkim i svetskim sportskim udruženjima. Bilo da ste bejzbol fan ili zaluđenik za konjske trke, ovde možete naći vesti o vašem omiljenom sportu. Pomenućemo još i neke nacionalne sportske prezentacije koje bi trebalo pogledati. **www.sportec.com** (španski sport uključujući i direktne prenose prvenstvenih i kup utakmica), sport.tin.it (za snalaženje na ovoj stranici nije potrebno znati italijanski, poznata imena sportista će vas jednostavno voditi željenim putem), **www.cplus.fr/html/sports/sports.htm** (direktni prenosi utakmica francuskog prvenstva, kao i informacije o fudbalu, košarci, ragbiju i odbojci)





Vladimir ĐUKELIĆ
(vduke@beotel.yu)



Pevačica iz kompjutera



U Japanu je trenutno na prvom mestu muzičkih top-lista prelepa devojka koju nikada nećete videti na koncertu uživo niti ćete je sresti na ulici - ne zato što vi ne živite u Japanu, nego zato što je ona proizvod kompjuterske tehnologije

Kyoko **Date** je trenutno najpopularnija pevačica u Japanu. Njene ploče, video kasete i CD-ROM-ovi kupuju se u neverovatnim broju. Iako zvuči kao obična priča - nije, jer je Kyoko proizvod kompjutera. Kao i ostale pop zvezde, i Kyoko ima interesantnu životnu priču. Otac joj je prodavac sušija (japansko jelo), visoka je 162 cm, ima 43 kg, mere su joj 83-56-82, omiljene boje su joj crna i bela, a omiljeni film „Toy Story"(!)

Mlada pevačica zapravo je proizvod tokijske medijske kompanije „Hori Pro". I dok je tim marketinških stručnjaka radio na njenoj ličnosti, grafički tim se bavio njenim izgledom. Nakon osamnaest meseci rada, bili su spremni da uberu plodove svog truda. Da bi pokreti izgledali realno, tri (žive) devojke su služile kao modeli i njihovi pokreti su prenošeni „Motion Capture" tehnikom na kompjuterski model.

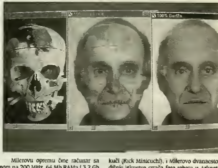
Tinejdžeri oduševljeno kupuju sve na čemu je lik Kyoko Date. Šalju joj na desetine hiljada pisama, od kojih su mnoga bračne ponude(?!). Njena prva pesma „Love Communication" je već prve nedelje dospela na prvo mesto top-liste. Potpredsednik kompanije „Hori Pro", **Yoshitaka Hori**, tvrdi da će u skoroj budućnosti biti toliko TV programa da neće biti dovoljno zvezda za sve show programe i da na to mesto dolaze virtuelne zvezde. Što je najbolje za menadžere, ovakve zvezde se nikada ne umore, ne stare i ne upadaju u skandale. S druge strane mnogi prognoziraju kratak vek ovakvom uspehu, upravo zbog ovog nedostatka vesti koje pune stranice „žute" štampe.

D.K.

Starenje pomoću PC-a

Na hiljade nestale dece godinama ne bude nađeno, jer kako deca odrastaju, sve ih je teže identifikovati. U Vašingtonu stručnjaci pomoću kompjutera pomažu da nestala deca ipak budu nađena

Glenn **Miller** (Glen Miler) je penzionisani policajac koji radi u Nacionalnom centru za nestalu i zlostavljanu decu (NCMEC - National Center for Missing and Exploited Children). Problem sa kojim se Miler susreće pri identifikaciji odavno nestale dece je što se odrastanjem deca menjaju i ne postoji njihova verna fotografija (npr. ako nestane petogodišnje dete, kako će ono izgledati sa trinaest godina). Odgovor na ovo pitanje može da da gospodin Miler, jer je svako sedmo dete nađeno nakon višegodišnjeg traženja pronađeno zahvaljujući njegovim fotografijama veštački ostarele dece.



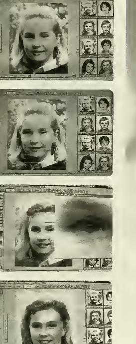
Rekonstrukcija lica na osnovu lobanje. Štapići u lobanji označavaju udaljenost referentnih tačaka površine lica od lobanje

Milerovu opremu čine računar sa Pentiumom na 200 MHz, 64 Mb RAMa i 3,2 Gb HD, skener i kolor štampač, ali najvažniji deo njegove opreme je program *Compu-Age*, koji je napravio njegov kolega iz NCMEC-a **Rik Minikuči** (Rick Minicuchi), i Milerovo dvanaestogodišnje iskustvo crtača foto-robota u Arlingtonskoj policiji koje je funkcionisalo i dok je Miler radio na starim 286 i 386 računarima. U glavnom prozoru *Compu-Agea* je slika koja se obra-

duje, a sa njene desne strane su mesta za korake u obradi slike ili za referentne fotografije. Kao referentne fotografije služe fotografije najbližih rođaka u istom godištu kao i nestalo dete. Ako ovakvih fotografija nema, uzimaju se slike iz banke od 2.000 referentnih slika slične dece koje je Miler sakupljao godinama. Sa ovih slika se „posuđuju" frizure, obrisi lica, vilice, zubi, odeća itd.

Obrada slike izgleda otprilike ovako. Miler skenira najbolju i najskoriju fotografiju nestalog deteta. Tada se izaberu najbolje referentne fotografije i sam rad počinje. Kao merilo služe oči, pošto se one najmanje menjaju. Donja vilica se najviše menja, pa se ona u skladu sa godinama povećava, a ostatak lica se prilagođava. Sve se ovo proverava sa razvojem istih delova lica na referentnim fotografijama preklapanjem slika jedne preko druge. Miler ipak veruje da kompjuter sa svim ovim podacima ne bi mogao da uradi isto što i on: „Softver i sistem mogu sami da obave posao do određene tačke, ali tada ih nadopunjuje iskustvo".

Miler i njegovi kolege trenutno rade na programu koji bi trebalo da radi suprotno. *Facial-Matching* program trebalo bi da omogući koncentrisanje na nepromenjive i slabo promenjive referentne tačke lica. Ovaj program bi omogućio menjanje zastarelih poternica i prepoznavanje kriminalaca koji su promenili lični opis. Za ovaj program su zaintreresovani i proizvođači sigurnosnih sistema i automata za novac gde se planira prepoznavanje lica kao metod identifikacije.



Postepeno starenje fotografije desetogodišnje Dženi (prva slika) do osamnaest godina (poslednja slika). Slike stanje brace i sestara sa desne strane pomažu pri promeni

Od svog osnivanja NCMEC je imao 52.000 slučajeva, a 34.000 dece je do sada nađeno. Iako NCMEC dnevno dobija preko 600 poziva i uvek prati preko 6.000 slučajeva, Miler nalazi vremena da pomogne i drugim službama, kako službama za izgubljenu decu širom Evrope, tako i policiji Virdžinije pri rekonstrukciji lika nepoznate žrtve.

Priredio Dragan KOSOVAC

Internet putem kabla

Vlasnicima televizijskih kablovskih priključaka u Francuskoj uskoro će biti omogućeno povezivanje na Internet brzinom od čak 30 Mbit/s

Specijalno za „Svet kompjutera"
Pariz, avgust 1997.

Francuski Sud za kontrolu telekomunikacija (*L'Autorite de regulation des telecommunications* ili skraćeno ART) u julu je presudio da telefonska kompanija „France Telecom" i kablovske kompanije moraju da se slože oko načina omogućavanja pristupa Internetu putem kablovske mreže. Kablovske kompanije „Paris TV Cable" i CGV („Compagnie generale te videocommunication") su dobile spor protiv „France Telecoma" sa kojim zajedno drže skoro kompletno kablovsko tržište u Francuskoj. To znači da će zainteresovanima biti omogućeno da se za 200 FF mesečno uključe na Internet putem brze kablovske veze, bez vremenskog ograničenja. Teorijska brzina mreže je 30 Mbit/s, ali u praksi će to biti oko 10 Mbit/s usled ograničenosti Ethernet kartice koja povezuje PC i kablovski modem. U svakom slučaju to je još uvek 30 puta brže nego klasična telefonska veza.

Pojedini delovi Francuske već su uključeni u projekat. Sedmi arondisman u Parizu i gradovi Le Man, Strazbur, Ansi i Nica. „France Telecom" najavljuje žalbu jer smatra da je kao vlasnik fizičkih kablova oštećen. Naime, ART je dosudio da kablovske kompanije plate svega 3 FF godišnje po kablovskom priključku. Sav dodatni materijal za prenos podataka je vlasništvo kablovskih kompanija koje su odgovorne za njegovo održavanje kao i održavanje mreže.

Posledice ove presude su od šireg značaja: sem pristupa Internetu, kablovskim kompanijama je omogućen prodor u telefoniju, jer se sad njihove kablovske mreže mogu koristiti za telefonske komunikacije. U vremenu kad se priprema deregulacija tržišta u kojoj će „France Telecom" izgubiti monopol nad telefonijom, kablovske kompanije su u dobroj poziciji za početak trke.

mr Zorica JELIĆ

Novi život Amige

„Gateway 2000" i „Amiga International" preduzeli su radikalne promene u cilju velikog povratka Amige na svetsko tržište - jedan od prvih koraka je licenciranje tehnologije

Jedna od najvećih „Commodoreovih" grešaka, dok je bio vlasnik Amige, bila je ljubomorno čuvanje njenih patenata. „Gateway 2000", kao vrhunski svetski proizvođač personalnih sistema, odlično zna da je sa takvom organizacijom budućnost vrlo neizvesna. Jedan od razloga uspeha PC platforme jeste dodatna podrška velikog broja nezavisnih kompanija, a pad cena i povećanje kvaliteta su direktni proizvodi tržišne utakmice. Za ovih nekoliko meseci koliko je vlasnik Amige, „Gateway" je sklopio ugovor sa četiri kompanije o licenciranju tehnologije.

Vetrovi promene

Nemačka firma „MicroniK" krenula je u proizvodnju „Snap&Click" tower sistema baziranih na Amigi 1200, ali sa najvećim mogućnostima nadogradnje Amige do sada. Takozvani *Plug & Play* kod Amige je tradicija od prvog dana, a to je slučaj i sa novim „MicroniKovim" tower Amigama koje imaju potpuno nove, redizajnirane matične ploče. Prvi model *Amiga 1500 Tower System* nudi pet Zorro II/III slotova, dva PC-PCI slota, jedan PC-ISA, SCSI kontroler i, opciono, video slot. Na ploči će biti i 32-bitni CPU A3/4000 kompatibilni slot, preko koga će se dodavati turbo kartice namenjene tim Amigama. Kao alternativa A1500 sistemu, nudi se nešto jeftiniji A1400 koji ne nudi Zorro III, već Zorro II slotove, kao i po dva ISA i PCI slota, dok će se video slot i ovde dodavati po želji kupaca. A1300, osnovni model, takođe se isporučuje u takozvanom „Infinitive Tower" kućištu, ali bez dodatnih slotova. Pošto i ovaj model ima modularan koncept, dodavanje *Bus-Boarda* će moći naknadno da se obavi.



Desktop novog „p OS-a" u visokoj rezoluciji



Doom u verziji za Amigu

Druga firma koja je dobila licencu je „Intrisnic Computer System". Razlog za njihovo favorizovanje Amige je to što čvrsto veruju u superiornost Amiginog operativnog sistema. Njihovi novi sistemi biće takođe zasnovani na modelima Amiga 1200, s tim što će zvaničan naziv njihove garniture proizvoda biti *Amigo PC*. Zbog specifičnosti ugovora, ime „Amiga" neće moći da se koristi prvih dvanaest meseci. Ovaj naziv, srazmeroo jačini mašine, biće dopunjen imenom nekog vetra. Iza naziva *Storm* nalaziće se Amiga 1200 u Tower kućištu. *Cyclone* će, za razliku od prethodne konfiguracije, biti opremljen sa 68030 procesorom na 50 MHz. Snagu poznatog *Tornada* opravdaće 68060 procesor na 50 MHz, dok će se kolos sa *PowerPC 603e* procesorom na 200 MHz zvati *Hurricane*. Kupac će birati količinu memorije (najmanje 16 MB), veličinu hard diska i odgovarajući CD-ROM, dodatnu grafičku karticu itd. Svaki *Amigo PC* biće opremljen profesionalnim softverskim paketom i nekoliko igara do sada neobjavljenih za Amiga platforme. Za taj deo posla pobrinuće se novoosnovana firma „Alive Media Software", ogranak „Direct Softwarea". Ambicioznost AMS-a garantuje sam spisak naslova koji će ova firma da objavi i zato ih čitajte sa posebnom pažnjom. *Dark Forces, Doom I & II, Links Pro, Frankestein Through The Eye of The Monster* i već najavljena *Phantasmagoria*.

Britanska kompanija „Index Information Announce" planira da do Božića tržištu predstavi svoju liniju proizvoda. Kao i gore pomenute firme i IIA je otkupila pravo na OS i Amiga čip-set. Najavljeni klonovi iz ove firme imaće cenu između 600 i 700 funti. Pored visokih perfomansi, kompjuteri će imati velike mogućnosti proširivanja, a navodi se i oko trideset odsto brža komunikacija sa *chip* memorijom i podrška za mrežni rad.

„Rightiming Electronics" (na dalekoistočnom tržištu poznat pod imenom „New Star") razvija novu multimedijalnu i multifunkcionalnu mašinu pod nazivom *Wonder TV-A6000*, zasnovanu na Amiga tehnologiji. U pitanju je integracija audio i video CD plejera, „karaoke" mašine, Internet kompjutera, igračke konzole i faks uređaja. Do kraja tekuće godine planira se proizvodnja oko 200.000(!) ovih mašina.

Alpha Amiga

O *Siamese* sistemima firme „HiQ" već ste imali prilike da čitate na stranicama „Sveta kompjutera". Ovog puta kao posebnu zanimljivost izdvajamo najavljenu integraciju sa *Alpha* radnim stanicama. Za one koji se ne sećaju, *Siamese System* objedinjava Amiga i PC platforme u jednu celinu, sa iskorišćavanjem procesorske snage PC-a za rad Amiginih aplikacija. Ovog puta, pomoću „Digitalovog" *FX!32* translacionog sistema i nove verzije softvera, *Siamese* povezuje *Alpha* kompjutere sa Windows NT-om sa bilo kojom Amigom koja ima procesor 68020 i OS 3.x. Sve ovo znači da Amiga i PC zajednički koriste sve resurse (miš, tastatura, monitor, štampač, sve drajvove itd.). Najveća rezolucija u kojoj može da radi ova konfiguracija je 2.048 x 2.048 piksela. Sa *„high-end" Alpha 21164A* procesorima koji rade i na taktu od 600 MHz, po ceni *Pentiuma*, zapanjujuća brzina renderinga i nedostižne grafičke mogućnosti *Amiga/Toaster/Flyer* sistema činiće grafičke radne stanice visokih performansi sa pristupačnim cenama.

Novi OS, p.OS?

Sredinom jula na zapadnom tržištu pojavio se CD sa predizdanjem *p.OS* operativnog sistema. Razlog za objavljivanje ove verzije je bliže upoznavanje korisnika sa filozofijom *p.OS-a*. Pored unapređenih funkcija na koje smo navikli u radu sa *Workbenchom* biće uvedene i mnoge nove mogućnosti poput opširnog online uputstva, HTML *viewera* i UNIX emulacije. Kao što je i normalno, zadržana je potpuna kompatibilnost sa Amiga OS-om.

Uporedo sa ovom vešću, stigla je i najava novog Amiga OS-a 3.5 koji se očekuje u novembru. Akcenat je uglavnom stavljen na uvođenje standarda u oblasti grafike, zvuka i rada u mreži, a i ukinuće se dosadašnji limiti vezani za veličinu HD particija.

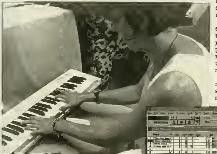
Priredili Željko MATIĆ
Aleksandar POPOVIĆ

QuickShot MIDI Composer

Šta je to sintisajzer?

Od firme koja je poznata po sasvim drugačijoj vrsti proizvoda vezanih za računare stiže najnoviji izum - MIDI klavijatura osetljiva na jačinu dodira koja vam omogućava da unosite vaše kompozicije u sekvencer. Naravno, ovo nije nepoznat koncept, niti je ovaj proizvod jedinstven, ali u svakom slučaju zaslužuje pažnju koju posvećujemo i drugoj korisnoj opremi namenjenoj širokoj upotrebi.

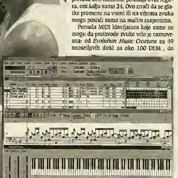
Sa klavijaturom se dobija softver za sekvenciranje *CakeWalk Home Studio V3.0*, pedala koja se koristi da kontroliše „sustain", kao i dva kabla. Jedan je običan MIDI kabl za povezivanje sa drugim MIDI uređajima, a drugi se koristi za povezivanje direktno sa džojstik konektorom na skoro bilo kojoj zvučnoj kartici. Ovo isključuje potrebu za MIDI interfejsom ukoliko se kao jedini izvor zvuka koristi zvučna kartica, a i korisno je jer klavijatura preko ovog kabla „vuče" napajanje iz kompjutera. Međutim, ovakav način napajanja nije sasvim pouzdan, a pokazalo se da uopšte ne funkcioniše sa *Sound Blaster Pro2* (tj. sa primerkom ove kartice u posedu autora ovog teksta). Na zadnjem delu se nalazi konektor za džojstik, pa se tako priključivanjem na zvučnu karticu ne gubi ovaj važan port. Klavijaturi, međutim, nedostaju dva važna konektora - MIDI IN i MIDI THROUGH - koji služe za vezivanje u lanac druge MIDI opreme. Ovaj nedostatak znači da je u slučaju vezivanja eksternog MIDI sintisajzera neophodno instalirati dodatnu karticu sa MIDI interfejsom.

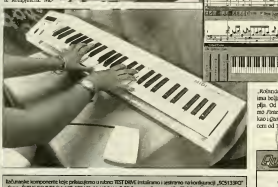


Composerovih 49 dirki osetljivih na jačinu udarca ne spadaju baš u sam vrh komfora muzičkog izvodaštva. Na dodir se stiče utisak kao da obična, tvrda opruga stoji ispod dirke što dosta utiče na neuzbudljivost korišćenja ove sprave. Na klavijaturi se nalazi mali displej i nekoliko tastera oko njega koji omogućavaju dalje kontrolisanje MIDI uređaja. Tu spada i potenciometar koji se može dodeliti bilo kojoj MIDI kontroler poruci i tako se mogu kontrolisati jačina zvuka, stereo balans, količina reverba i korusa (ukoliko vaša oprema može da proizvodi ovakve efekte), filteri, itd. Moguće je podesiti klavijaturu da šalje MIDI poruke na bilo kom od šesnaest kanala, kao i proizvoljno transponovati odsvirane dirke.

Na levoj strani sprave, baš tamo gde bi se i očekivalo, nalaze se dva potenciometra za visinu i modulaciju zvuka. Nevolja je međutim što, iako je MIDI sposoban da prenese 256 različitih položaja ovih regleра, oni šalju samo 24. Ovo znači da se glatke promene na visini ili na vibratu zvuka mogu postići samo na malim rasponima.

Ponuda MIDI klavijatura koje same ne mogu da proizvode zvuke vrlo je raznovrsna: od *Evolution Music Creatora* sa 49 neosetljivih dirki za oko 100 DEM, do „Rolandove" klavijature *A-90* za koju se priča da ima bolji opip od većine klavira, ali je zato i skuplja. Od proizvoda sličnih testiranom navešćemo *Fatar Studio 49* koji ima sve iste kvalitete kao i *Quickshot MIDI Composer*, po preporučenoj ceni od 109 funti.





Nikola ĆOSIĆ
(ncosic@galeb.etf.bg.ac.yu)

Originalni proizvod dobili smo od firme „Quickshot"

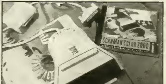
TIP: MIDI klavijatura
INFO: 49 dirki, pedala, CT5464, 4 MB RAM
PROIZVOĐAČ: QuickShot
UTISAK: 82%

Računarske komponente koje prikazujemo u rubrici TEST DRIVE instaliramo i testiramo na konfiguraciji „SC5133PCI" firme „ŠUTLIĆ GENIUS" (Intel P5-133 HX, 16 MB RAM, 2 GB Seagate, Samsung 12x CD-ROM, S3 Trio 64V+ 1 MB, Philips 14 C). Zahvaljujemo se firmi „ŠUTLIĆ GENIUS" na sponzorstvu ove rubrike.

Procentualna ocena koju iznosimo na kraju svakog prikaza predstavlja utisak urednika i autora o proizvodu. Sistem vrednovanja uzima u obzir ne samo performanse i mogućnosti proizvoda, već i njegovu cenu i dostupnost na domaćem tržištu. Ovakvom sintezom čitaocima predočavamo relativnu poziciju proizvoda na tržištu.

Logitech ScanMan Color 2000

Skener za staložene



Ručni skeneri su ubedljivo najefitiniji uređaji pomoću kojeg sličica sa papira može da se unese u računar. Stoni *(flatbad)* skeneri koštaju znatno više, a pokazalo se da za većinu upotreba u kućnim uslovima, pa čak i za neke profesionalne primene, „pravi" skener nije neophodan.

Dakle, u poređenju sa stonim skenerima, ručni imaju nekoliko mana: veći originali moraju se skenirati iz više prolaza, preciznost nije naročita i zahteva „mirnu ruku" korisnika itd. Ali imaju i prednosti: jeftiniji su, lakše se koriste, sa njima se mogu skenirati i površine predmeta koji ne mogu da stanu u stoni skener (čak valjkastih predmeta).

Prvi ručni skeneri nisu znali za boje, zatim su se pojavili kolorni, a napretkom tehnologije dodatno su se poboljšane njihove tehničke karakteristike, pa time i rezultati rada. Tako se *ScanMan Color 2000*, što se rezolucije tiče, sa svojih 400 x 800 tačaka po inču potpuno približio stonim skenerima.

Hardverska instalacija ovog ručnog skenera traje nekoliko desetina sekundi – toliko je potrebno da se odgovarajući kablovi utaknu na svoja mesta. Naime, za razliku od nekih drugih ručnih skenera koji se isporučuju sa svojom PC karticom, ovaj se priključuje na paralelni port računara preko posebnog adaptera. Da bi štampač ostao u upotrebi, adapter na sebi ima još jedan (prolazni) paralelni priključak. Preko adaptera je ostvareno i napajanje skenera energijom pripadajućim ispravljačem.

Instalacija softvera se, ipak, meri minutima. Pored TWAIN drajvera, uz skener stiže i program *Adobe PhotoDeluxe* za obradu skeniranih slika, kao i *Xerox TextBridge*, program za optičko prepoznavanje („čitanje") skeniranog teksta. (Skener može da se koristi iz ova dva programa, ali i iz bilo kog drugog programskog paketa koji podržava TWAIN-kompatibilne uređaje.) „Logitech" je u softversku podršku dodao i *AutoStich* koji uspešno automatizuje spajanje u jednu sliku većih originala koji su skenirani iz više prolaza.

Za rezultate skeniranja možemo reći da su sasvim korektni. Kao i kod stonih skenera, ne treba preterivati sa povećavanjem slika u odnosu na original, iako *ScanMan* može da softverskom interpolacijom postigne rezoluciju od čak 1600 tpi.

Publikovanje na Internetu, tj. pravljenje Web prezentacija, jedna je od idealnih primena (ovog) ručnog skenera. Prvo, prezentacija se radi za prikaz na ekranu, najčešće u rezoluciji 800 x 600 (što je samo 96 tpi, u poređenju sa pripremom za štampu gde je 150 tpi neophodni minimum). Za to je svaki skener, pa i ručni, dovoljno moćan. I drugo, materijal za Web prezentaciju koji nije na neki drugi način već dospeo u računar, najčešće je u obliku malih originala (logotipi, fotografije uobičajene veličine, isečci iz novina itd.) sa kojima i ručni skener može da izađe na kraj.

T. S.

TIP: Ručni skener
INFO: pun kolor, 400x800 tpi (hw), 1600 tpi (sw)
PROIZVOĐAČ: Logitech
KONTAKT: Computerland
UTISAK: 84%

Kvalitet „Logitechovih" proizvoda je evidentan. Sticajem okolnosti, potpisnik ovih redova ima priliku da radi sa jednim (starim) modelom „Logitechovog" miša već godinama. Da se razumemo, naš sadašnji model ove firme, dotični miš uopšte nije bio jeftin. Naprotiv. Međutim, jasna je prednost dugogodišnje upotrebe jednog jedinog kvalitetnog miša, u odnosu na nemiranje pet-šest komada sa neminovnim privikavanjem na svaki od njih. Osim toga, sa lošim mišem nema šanse da se postigne izuzetno dobar rezultat u Windowsovim „Minicama" *(Minesweeper)*.

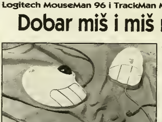
Logitech MouseMan 96 i TrackMan Marble

Dobar miš i miš naopačke

MouseMan 96 pokazuje sve odlike dobrih miševa: ergonomski oblik, verzija za levoruke i desnoruke, tri tastera, dugačak kabl (postoji i bežični model), dve vrste priključka. Pažljivijim zagledanjem otkrivamo i da je kuglica prilično teška a unutrašnji mehanizam kvalitetan. Tako se i ponaša u radu. Najkraće rečeno, dok je *MouseMan 96* bio na mom stolu i dalje sam koristio najbolji miša u redakciji.

TrackMan Marble (trackball, „obrnuti miš", koji se ne pomera po stolu, već se obrtanjem kugle prstom postiže pomeranje strelice na ekranu) ima vrlo lep ergonomski oblik i prilično je velik, tako da se podvlači pod čitavu šaku. Kod dužeg rada primećuje se da na njemu ruka zauzima dosta prirodan položaj čime se smanjuje zamor.

Ono što je jedinstveno za ovu spravu je optička tehnologija koja se koristi za registrovanje promene položaja. Naime, kugla koja se vrti palcem je prošarana crnim tačkicama čije promicanje registruju ugrađeni senzori. Zato je ovaj trekbol vrlo precizan jer nema proklizavanja kugle po podlozi, prljanja točkića i sličnih problema, kao što je to slučaj kod miševa.



Sa trekbolom, ipak, ima drugi problem – konsti se drugačije i na njega se posle upotrebe miša treba navići. Za to, čini se, ipak treba nekoliko dana. Za početak, treba utuviti sebi u glavu da ga ne treba pomerati po stolu, a onda dolaze finese kao što je ta da je rad precizniji ako se palac sa kugle što ređe podiže. Uostalom, setite se kako je bilo kada ste miša uzeli prvi put pod ruku.

Iako oba uređaja rade sa drajverima koji već postoje u Windowsu, preporučujemo instalaciju *MouseWare* softvera sa pratećih disketa. Pored mnogo bolje kontrole ponašanja uređaja u radu, pripadajući „Logitechov" softver osposobljava i treći, srednji taster tako što se pojavljuje mali prozor sa osam najčešće korišćenih funkcija (aktiviranje start menija, otvaranje menija aktivnog programa, kao i otvaranje, zatvaranje i minimizovanje prozora). Najkorisnijom nam se ipak čini *Quick Scroll* funkcija idealna za pomeranje sadržaja ekrana pri pregledu Internet stranica, ali i u drugim aplikacijama

I *TrackMan Marble* i *MouseMan 96* dolaze sa dovoljno dugačkim kablom i priključcima i za klasični 9-pinski serijski, i za okrugli 6-pinski *PS Mouse* port.

Tihomir STANČEVIĆ

TIP: Ulazni uređaji: miš i trekbol
PROIZVOĐAČ: Logitech
KONTAKT: Computerland
INFO: mehanički miš, 300 dpi
UTISAK: 92%
INFO: optički ...
UTISAK: [illegible]0%

Kompaktni MMX-ovi

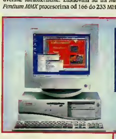
Compaq, vodeći proizvođač PC računara, shodno svojoj reputaciji još sredinom jula predstavio je svoje nove računare sa novim Intelovim procesorima, ali i novi koncept poslovanja

Već više od decenije „Compaq" je lider na PC tržištu, ali želi i više od toga. Ova kompanija je zacrtala da do 2000. godine, sa sadašnjeg petog mesta, uđe među prva tri proizvođača računara na svetu. U cilju ostvarenja ovih želja „Compaq" je nedavno kupio dve firme „Tandem" (vidi SK 7-8/97) i „Microcom", a počev od jula na tržištu su i novi modeli kućnih *(Presario)*, poslovnih *(Deskpro)* računara i servera *(ProSignia)* sa novim „Intelovim" *Pentium MMX* procesorima. Takođe „Compaq" je, za sada samo u Americi, počeo da prodaje konfiguracije računara kod kojih kupci sami sastavljaju listu komponenti. Uz sve to, cene pojedinih starijih „Compaqovih" modela su snižene čak do 22 odsto, što je nateralo konkurenciju da učini isto, a novi modeli se nude po veoma pristupačnim cenama.

Međutim, kako se evropsko tržište dosta razlikuje od američkog, tako je ponuda i marketinški pristup „Compaqa" na evropskom tržištu specifičan. Da je takva poslovna politika dobra govori i podatak da „Compaq" trećinu svojih prihoda ostvari u Evropi, Africi i Srednjem istoku. Zbog svega toga smo pokušali da saznamo pojedinosti „Compaqovog" nastupa u Evropi od EMEA (Europe, Middle East and Africa) sedišta ove kompanije u Nemačkoj. Uz pomoć gospodina **Duška Miloševića** iz marketinške službe dobili smo ekskluzivan intervju od gospođe **Kerstin Andersson**, marketing menadžera za desktop modele.

S obzirom na položaj gospođe **Andersson** zamolili smo je za detaljnije podatke trenutno najnovijih modela u ponudi „Compaqa" na tržištu poslovnih stonih PC računara. Reč je o modelima *Deskpro 2000* i *Deskpro 4000* koji zapravo imaju petnaestak varijanti. Osnovne karakteristike modela 2000 su *Intel Pentium MMX* procesori na radnim frekvencijama od 166 do 233 MHz, 16 ili 32 MB SDRAM-a sa mogućnošću proširenja do 384 MB, *S3 Trio64 V2/GX* 64-bitna grafički sistem na ploči sa 1 MB SGRAM, 2,1 ili 3,2 GB *Smart EIDE* diskovi i 16X MAX CD-RDM drajvovi i zvučna kartica zasnovana na *ESS1868* čipu.

Modeli *Deskpro 4000* imaju nešto bolje hardverske karakteristike. Zasnovani su na *Intel Pentium MMX* procesorima od 166 do 233 MHz,



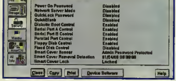


16 ili 32 MB SDRAM memorije sa mogućnošću proširenja do 384 MB, *S3 Virge/GX* 64-bitnim grafičkoj kartici koja poseduje 3D akcelerator sa 2 MB SGRAM memorije, 2,4 ili 3,2 GB *Smart Ultra ATA* diskovima, *Compaq Netelligent 10/100 TX* mrežnim karticama sa UTP priključkom i 16X MAX CD-ROM drajvom i zvučnom karticom zasnovanom na *ESS1868* čipu.

Pored suvih tehničkih podataka o hardveru, treba napomenuti da ovi računari poseduju novu vrstu memorije pod nazivom SDRAM. Reč je o memoriji koja se sinhronizuje direktno sa sistemskim klokom pa se time postiže veća brzina prenosa podataka u odnosu na EDO memorije. Takođe ova vrsta memorije svojom konstrukcijom takozvanih DIMM-ova koji zapravo predstavljaju parove SIMM modula koji se kod Pentium procesora i tako moraju stavljati u paru zbog 64-bitne arhitekture, omogućava lakše proširenje memorije pa je maksimalna moguća memorija u ovim modelima čak 384 MB. Ovi računari poseduju i poboljšani *Level 2* keš kojim upravlja novi *VIA Apollo VP-2* čipset (firma VIA razvila ga je zajedno sa AMD-om koji ga prodaje pod oznakom AMD-640) i novu video memoriju SGRAM. Dok model 2000 koristi već poznate *Smart EIDE* diskove, model 4000 koristi nove *Smart Ultra ATA* diskove razvijene od strane „Intela" i „Quantuma" koji imaju maksimalni transfer od čak 33 MB/s (sa novim oklopljenim IDE 80-pinskim kablom) i automatsku CRC proveru podataka.



S obzirom na gore navedene pojedinosti o hardveru vidi se da je reč o mašinama na kakve smo od „Compaqa" i navikli, ali ono što treba da natera velike kompanije da se odluče za ove mašine jesu mogućnosti da se računarima upravlja preko mreže, jer to znatno olakšava održavanje velikog broja računara, a samim tim smanjuje takozvanu *lifetime* cenu računara u koju pored cene koja se plaća pri kupovini ulazi i cena celo-



Ko je Microcom

Verovatno nikada niste čuli za firmu „Microcom" koju je „Compaq" kupio početkom jula. Reč je o kompaniji koja je svojevremeno izmislila MNP (Microcom Networking Protocol), današnji standard za kompresiju i korekciju grešaka kod modema. U međuvremenu je bila tehnološki lider u mnogim oblastima komunikacija, a danas je vodeća u remote access hardveru i softveru. Ovim potezom „Compaq" je obezbedio dobru mrežnu podršku svojim računarima i sada nudi i kompletna rešenja od malih lokalnih, pa sve do WAN (Wide Area Network) mreža.

kupnog održavanja dokle god se računar upotrebljava. Reč je o takozvanim *Intelligent Manageability Features* koje uključuju *Configuration Management, Asset Management, Fault Management, Security Management* i *Integration Management* Zapravo, navedene mogućnosti obezbeđuju detekciju kvara ili čak predviđanje kvara pojedinih delova računara, obezbeđuju zaštitu od neovlašćenog pristupa računaru ili njegovim pojedinim mogućnostima, uključivanje, isključivanje i podešavanje računara preko mreže i mnoge druge mogućnosti, a sve u skladu sa DMI 2.0 standardom donetim od strane *Desktop Management Task Force* (DMTF) asocijacije i industrijskim standardom *Simple Network Management Protocol* (SNMP) koji se pojavio zajedno sa Windowsom 95/NT. *Compaq Management* mogućnosti svojih računara podržava na nizu operativnih sistema uključujući *DOS, Windows, Windows 95/NT, OS/2, Novell Netware, SCO Unix, SunSoft Solaris, NEXT Step*, ali i mnogih drugih kod nas manje popularnih operativnih sistema.

Cene

Kod jednog od „Compaqovih" zastupnika u Jugoslaviji, beogradske firme „Dialog", raspitali smo se za cene novih „Compaqovih" modela.

Deskpro 2000- počev od 8.962 dinara

Deskpro 4000 počev od 15.052 dinara

Za monitor P50 od 15 inča treba dodati još 3.388 dinara.

Gospođu Andersson smo pitali i o novoj koncepciji prodaje „Compaqovih" računara. Naime, „Compaqovi" konkurenti prodaju svoje računare direktno kupcima i time postižu nešto niže cene usled smanjenih troškova. Međutim, „Compaq" ne odustaje od koncepta prodaje preko svojih distributera jer smatra da je to najbolji način da se kupcima izađe u susret. Da bi poboljšao svoje poslovanje, „Compaq" se odlučio da omogući kupovinu po takozvanom sistemu *„Build-to-Order"* Reč je o optimizovanom sistemu distribucije zahvaljujući kome kupci mogu da izaberu pojedine mogućnosti računara primereno svojim potrebama, a to s druge strane omogućuje „Compaqu" da bolje planira proizvodnju i distribuciju svojih proizvoda. Ovaj model poslovanja se za sada primenjuje u Severnoj Americi jer je za njegovu primenu neophodno da „Compaq" poveže svoju bazu podataka o zalihama i planiranju proizvodnje sa bazama podataka o zalihama i potražnji svojih partnera. To je ostvareno putem *Electronic Direct Interfacea*, a u Evropi se očekuje početkom 1998. godine

Zahvaljujući ovim koracima koje „Compaq" preduzima, nema sumnje da će jesen proteći u žestokoj borbi „Compaqa" i njegovih konkurenata za osvajanje prevlasti na tržištu poslovnih PC-a. Naravno, to će dovesti do pada cena koje su se i tako već značajno približile cenama koje važe kod nas za „sklapane" računare, posebno posle letošnjeg poskupljenja izazvanog uvođenjem nove carinske stope za računare. Uostalom, pokušajte da „sklopite" računar približno sličnih mogućnosti po domaćim cenama, pa uporedite sa cenama novih modela 2000 i 4000 ili starijih modela koji su pretrpeli sniženje cena i videćete da razlika nije tako drastična kao što ste pretpostavljali A imati nekog „sklopljenog" Tajvanca ili jednu kompaktnu celinu je sasvim različito i u to će vas najbolje uveriti vreme.

Dušan DINGARAC
(dingo@sk.co.yu)

ExpertColor Laguna 5000

Želite li 3D?

Firma „ExpertColor" je na našim prostorima poznata po kvalitetnim i jeftinim grafičkim karticama koji se isporučuju sa dobrom softverskom podrškom. Proizvodi grafičke kartice zasnovane na skoro svim jeftinijim postojećim čipovima uključujući i one firmi „S3", „Tseng" i u ovom slučaju „Cirrus Logic"

Kartica *Laguna 5000* zasnovana je na na novom „Cirrusovom" čipu CL 5464 koji bi se mogao smatrati pandanom poznatog *S3 Virge* čipa Kao i *Virge* on u sebi ima ugrađene 3D akceleratorske mogućnosti. Međutim ima i bitnih razlika.

Laguna 5000 je PCI grafička karta normalne dužine, standardno opremljena sa 4 MB RAM u dva čipa zalemljena na ploči. Kartica podržava *Plug and play* standard, i na sebi ima *feature* konektor za povezivanje sa drugim grafičkim periferijama. Uz karticu se isporučuje CD-ROM sa drajverima za *Windows, DirectX* drajverima i *Direct 3D* drajverima. Sem toga, na CD-u se dobija i mnoštvo drajvera za druge kartice istog proizvođača iz jednostavnog razloga što se identičan CD isporučuje sa nekoliko različitih modela kartica. Postoji i programska podrška u slučaju da radite pod *Windowsom 3.11, Windowsom NT 4.0* ili *OS/2*, a takođe se dobijaju i ADI drajveri za „Autodeskove" programe koji rade pod DOS-om

Kartica radi u svim standardnim VGA modovima kao i u svim uobičajnim rezolucijama do 1.600 x 1.200. U rezoluciji 1.024 x 768 radi u punom koloru (16,7 miliona boja) pri frekvenciji osvežavanja slike od 57 Hz, 1.280 x 1.024 radi u *high color* režimu (65536 boja) pri frekvenciji osvežavanja slike od 48 Hz, a u najvišoj rezoluciji sa 256 boja. Slika je dobra i mirna, ali je potrebno instalirati drajvere koji se dobijaju uz karticu pošto sa sistemskim daje nešto lošiju sliku.

Kartica je prijatno iznenadila svojom brzinom ostavivši iza sebe mnoge druge iz svoje kategorije Skoro dva puta je brža u odnosu na nešto stariji „Cirrusov" model 5440, a brža je i od svog glavnog konkurenta *S3 Virge* preko 10 odsto.

U slučaju da ste sigurni da će vam trebati 3D funkcije ili želite da radite u punom koloru u rezoluciji 1.024 x 768 ovo je dobra kartica za vas Ako vam je presudna brzina, možda ipak treba razmisliti o nekoj bržoj kartici baziranoj na ET 6000 čipu, na primer

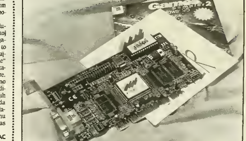
Rodoljub ILIĆ

TIP: GUI, video i 3D akcelerator
INFO: CL 5464, 4 MB RAM
PROIZVOĐAČ: ExpertColor
UTISAK: 75%

Rezultati na testovima

	Laguna 5000	Trio64V+	ET 6000
Business Database	5,96	5,27	6,64
Business Graphics	59,60	28,10	75,40
Business Publishing	6,63	5,45	8,04
Business Word Processing/Spreadsheat	5,71	4,44	7,68

Testovi su vršeni na računaru sa 32 MB RAM-a i Pentium MMX procesorom na 166 MHz

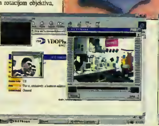


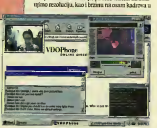
Glavom i bradom

Pored ostaog, preko Mreže se može prenositi i živa slika. Probali smo dve minijaturne kamere namenjene videokonferensingu preko Interneta

WebSight paket firme „Vectron Technologies" čine jedna kamera sa ugrađenim mikrofonom, kartica za digitalizaciju slike *(Frame Grabber)* i softver za videokonferensing - prenos slike i zvuka preko interneta tako da sagovornici vide i čuju jedni druge, kao da se nalaze u istoj prostoriji. Kamerica je najsimpatičniji deo paketa i predviđena je da stoji na monitoru, uperena u lice korisnika. Slika se izoštrava rotacijom objektiva, a ugrađen je i mali mikrofon koji dobro hvata glas čoveka koji sedi neposredno za tastaturom. Sa zadnje strane su tasteri za inverziju slike, podešavanje kontrasta i isključivanje automatskog podešavanja nivoa osvetljenosti, što ne savetujemo.



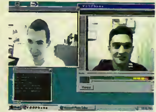




Kartica zahteva PCI slot i potpuno je *Plug-and-Play*, pa je Windows 95 detektuje i instalira drajvere sa propratnog CD-a. Softver obuhvata *VDOphone 2.0 Pro* (koji podržava H 324 protokol za prenos slike i zvuka) i *Microsoft Internet Explorer 3.02*, koji uključuje *NetMeeting* (nažalost, staru verziju koja ne podržava prenos slike), *DirectX* i *ActiveMovie*. Zahvaljujući standardnom drajveru, svaki softver za obradu video-klipova ili videokonferensing takođe će raditi sa ovom kamerom. Za prenos zvuka potrebna je posebna zvučna kartica, po mogućnosti dvosmerna *(Full Duplex)* ako želite u isto vreme i da pričate i da slušate.

VDOphone se jednostavno podešava: pri prvom startu pita za korisnikove generalije, testira jačinu ulaznog zvučnog signala i brzinu kamere, pa na kraju korisniku omogućava da se „fotografiše", tj. napravi jedan kadar za predstavljanje drugima na Internetu. Najvažnija podešavanja su rezolucija i brzina digitalizacije. Kamera fizički podržava sliku veličine 160x120 piksela, svako dalje povećanje je softversko i čini sliku grubljom. Program omogućava do petnaest kadrova u sekundi, što daje dosta dinamičnu sliku, ali zahteva bržu vezu od modemske.

Upotreba je jednostavna: oba sagovornika treba da startuju program, a potom da jedan uputi drugom poziv za razgovor. Ako je poznat naziv ili IP broj računara, može se zvati direktno, a ako IP broj nije poznat ili se stalno menja (što je standardno kod modemskih veza svakog provajdera) treba koristiti usluge specijalnog servera. Svaki VDOphone podešen je da se, po startovanju, prijavi serveru koji skuplja podatke o prisutnim korisnicima. Ovaj ažurni „imenik" pregleda se preko običnog WWW klijenta: dovoljno je kliknuti na željenu osobu, uneti njen pseudonim u VDOphone, a program će obaviti ostalo.



Ako je sagovornik oran za razgovor i ako nije zauzet, veza će se uspostaviti, razmeniće se pomenute „fotografije" i šou počinje. Lice s druge strane vas od tog trenutka vidi i čuje, kao i vi njega. Pored slike i zvuka na raspolaganju je i tastatura, što je korisno ako je prenos loš pa ne razumete šta vam druga osoba govori.

Prenos smo prvo testirali preko našeg intraneta i sasvim je lepo radilo, u maksimalnoj rezoluciji i sa petnaest kadrova u sekundi. Kad smo se uverili u ispravnost konfiguracije, prešli smo na realan test. uz pomoć dva modema povezali smo se na Internet i pozvali jedan drugog. Preko istog provajdera (u našem slučaju to je bio EUnet) prenos ide sasvim OK, ali se brzina mora smanjiti na oko deset kadrova u sekundi jer 33 600 bit/s modem ne može da prenese više. Kada se jedan od naših računara povezao na drugog provajdera (BITS), što je i realna situacija na Internetu, prenos je išao znatno lošije, pa smo morali da smanjimo rezoluciju, kao i brzinu na osam kadrova u sekundi. Zanimljivo je da je slika uglavnom prolazila bez problema, ali je zvuk često zastajkivao i čulo se samo neodređeno mumlanje. Na svu sreću, postoji taster *Mute* kojim se gasi mikrofon, čime se i slika ubrzava.

Konačno, preko pomenutog WWW servera stupili smo u razgovor sa strancem, što nam je uspelo tek posle desetak pokušaja. Prvi sa kim smo se „ukačili" bio je izvesni **g. Bernard Kar** (Carr, osoba u desnom prozoru na slici, u tamnom ambijentu zbog lošeg osvetljenja u prostoriji), Britanac, kome se autor ovog teksta srdačno zahvaljuje na strpljenju. Nažalost, cela veza je potrajala samo nekoliko minuta, slika nam je stizala svakih nekoliko sekundi, a zvuk gotovo i da nismo čuli, pa smo morali da se poslužimo razgovorom preko tastature.

Sve u svemu, ceo sistem se podešava relativno brzo i lako se pušta u pogon, ali se čini da domaće veze, čak ni preko najbržih provajdera, još nisu dorasle prenosu slike. Problem je pre svega u modemskim brzinama koje su dostigle fizičke limite. Nama ostaje samo nada da će privatizacija dobrog dela „Telekoma" dovesti i do kvalitativnog napretka u vidu poludigitalnih x2 ili digitalnih ISDN odnosno HDSL veza.

S. P.

Par kamera pozajmili smo od firme „Cores"

Vocaltec Internet Phone

Ako želite bliskiji kontakt nego onaj putem e-maila ili Chata, probajte Internet Phone

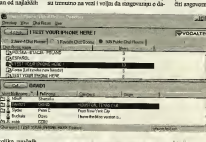
Posle godina tekstualnog komuniciranja preko Interneta, došao je red i na multimediju. Danas je moguće, uz brzu vezu, ostvariti kontakt sa drugim korisnikom glasom ili, čak, slikom. Zbog poznatih domaćih uslova, odlučili smo se da prvo testiramo manje zahtevan način: tzv. Internet telefon

Pretražujući Mrežu, konsultujući i prikaze stranih kolega odlučili smo se za program kompanije „Vocaltec". Njihov program *Internet Phone* probali smo u verziji 4 0 bez podrške za video komunikaciju. Po raznim ocenama koje smo našli na Mreži, ovaj program je jedan od najlakših za instalaciju i korišćenje, ali mu se zamera nedostatak nekih opcija poput mogućnosti konferencijskog komuniciranja, nedostatka podršci komunikacionom standardu H.232, kao i činjenici da drugi programi ostvaruju nešto bolji kvalitet zvuka. I pored ovih nedostataka, Internet Phone je u kategoriji upotrebljivih programa za ovaj vid komunikacije.

Da biste komunicirali glasom preko Interneta neophodno je da imate zvučnu karticu sa dvosmernim prenosom *(Full Duplex)*, zvučnike ili slušalice i mikrofon. Mi smo testove obavili na nekoliko zvučnih kartica koristeći jedan isti mikrofon, koji uopšte nije „specijalno dizajniran" za Internet komunikaciju. Testiranju smo pristupili sa sasvim prosečnom opremom kakva je u praksi najčešća.

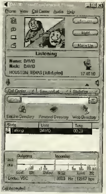
Instalacija je protekla bez problema i program je odmah ponudio mogućnost testiranja opreme. Ova korisna opcija omogućava da podesite nivo jačine reprodukcije zvuka i, što je još bitnije, nivo osetljivosti mikrofona. Već je ponuđeno par filtera za tihu i bučnu okolinu kao i mogućnost automatskog podešavanja. Ovde je već moguće videti koliko vam je dobra oprema i koliko će vaš sagovornik biti u stanju da vas razume. Slaganje same kartice i mikrofona možda je i najbitnije: zbog različitih otpornosti mikrofona i ulaza zvučnih kartica može doći do gubitka kvaliteta zvuka. Tako smo na testiranju utvrdili da je naš mikrofon najbolje odgovarao uz jednu ESS zvučnu karticu novijeg datuma, dok je sa drugom, nešto starijom ESS karticom i jednom karticom nepoznatog proizvođača zvuk bio lošiji, tj. mikrofon se ponašao kao manje osetljiv pa smo morali da glasnije govorimo. Dobar izbor mikrofona i kartice bi bio da se kupuju u kompletu kod prodavca hardvera koji je istestirao njihovo slaganje, a ako već imate zvučnu karticu, onda bi bilo lepo da isprobate nekoliko mikrofona pre nego što se odlučite.

Internet Phone je organizovan u dva prozora. Jedan služi kao komandni centar gde su statistike poziva, grafikoni ulaznog i izlaznog signala zvuka, adresar, mnoštvo opcija za dodatna podešavanja kao i mogućnost pozivanja „zvučne pošte", table za crtanje i Chat prozora. Drugi prozor je zapravo Internet Phone Global OnLine Directory. Princip rada ovog sistema za komunikaciju je donekle sličan IRC-u, jer postoji niz servera (adrese su već ubačene u program) na kojima postoje spiskovi tema *(Chat Rooms)* i spiskovi ljudi koji su trenutno na vezi i voljni da razgovaraju o datoj temi. Na vama je samo da odaberete temu i željenog sagovornika i tada ćete čuti zvuk koji i telefon generiše kada birate neki broj. Ukoliko dotični nije zauzet razgovorom sa drugim korisnikom i ako je željan da vam odgovori na poziv, veza se uspostavlja



Za prve razgovore birajte temu u kojoj se isprobava funkcionisanje opreme. Za vreme razgovora u komandnom prozoru imate mogućnost kontrolisanja oblika signala kao i oznaku da li je došlo do gubitka dela izgovorenog zvuka. U toku razgovora možete prekinuti vezu ili pritisnuti *Hold* dugme i tako privremeno isključiti sagovornika. Pošto Internet Phone ne podržava mogućnost konferencijskog razgovora, ako vas neko pozove dok razgovarate i vi prihvatite poziv, vaš stari sagovornik automatski prelazi na Hold režim na kome možete imati i više sagovornika. Ukoliko imate nekih problema sa komunikacijom možete pozvati Chat prozorčić i u njemu otkucati poruku ili pozvati prozor sa tablom za crtanje i u njemu bukvalno nacrtati ono što želite da prenesete vašem sagovorniku (nekim ljudima sve morate da crtate)

Ako željeni sagovornik nije trenutno na vezi, tj. ne možete da ga nađete u *OnLine* direktorijumu, možete mu poslati zvučnu e-mail poruku Na „Vocaltecovom" serveru (**www.vocaltec.com**) može se naći poseban plejer za preslušavanje ovakvih poruka, kao i odvojen program za slanje govorne pošte.



Internet Phone je jednostavan za korišćenje i zato ga toplo preporučujemo. Što se tiče kvaliteta veze koja vam je potrebna, mi smo se spajali sa 33,6 i 28,8 Kbps modemima na EUnet Jugoslavija i sve je funkcionisalo sjajno. Pričali smo i sa ljudima koji su koristili modeme brzine 14,4 Kbps i stvar je korektno radila Nažalost, nismo uspeli da probamo druge provajdere sa nešto slabijim linkovima, ali smatramo da kod njih može doći do manjih ili većih problema već u zavisnosti od kapaciteta linka. Doduše, i za vreme našeg testiranja dobijali smo različit kvalitet zvuka u zavisnosti od doba dana, što zaista ne zavisi od provajdera.

S obzirom na kvalitet domaćih telefonskih linija, zvuk koji smo čuli preko Interneta nije loš. Za ilustraciju neka posluži da smo više puta morali naše sagovornike da opominjemo da utišaju svoje zvučnike jer smo preko njihovih mikrofona dobijali vrlo kvalitetan eho onoga što smo izgovarali.

Dušan DINGARAC
(dingo@galeb.etf.bg.ac.yu)

Mala škola Weba (4)

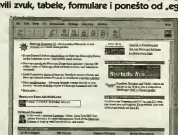
I tako, iz broja u broj, stigosmo i do poslednjeg dela našeg malog serijala. Za sam kraj smo ostavili zvuk, tabele, formulare i ponešto od „egzotike"

Zvuk

Što se zvuka u prezentacijama tiče, postoje dve varijante korišćenja: pozadinski zvuk i link na zvučni zapis. Pozadinski zvuk se automatski čuje kada se strana učita. Link na zvučni zapis je kao i svaki drugi link, s tim da se otvara poseban prozor za reprodukciju zvuka. Kao što se i slika može zapisati u različitim formatima, može i zvuk. Situacija sa zvukom je i nešto komplikovanija, jer postoje dva oblika zvučnog zapisa u okviru kojih se javljaju različiti formati. Prvi oblik je digitalizovani sempl, odnosno zvučni zapis koji predstavlja snimak nekog zvuka, prirodnog ili veštački generisanog. On se reprodukuje onako kako je snimljen i pogodan je za kratke zvučne zapise, ali veoma neracionalan za čitave kompozicije. Trenutno najčešći format semplova na Internetu je svakako Windows Wave (ekstenzija WAV). Daje solidan kvalitet zapisa uz malu kompresiju, a softver za reprodukciju postoji praktično za svaki OS. Problem je međutim u veličini fajla, što će reći da ako je kompresija mala, fajl ume da bude jako veliki, pa su čitave pesme često duže od 5 - 6 Mb. Tako problematične veličine opterećuju linkove na Internetu, pa treba biti jako pažljiv sa ovim formatom. Najbolje je da ga koristite samo za kratke poruke tipa „Dobro došli na našu stranu" i slično, što ne bi trebalo da zauzme više od tridesetak kilobajta prostora.

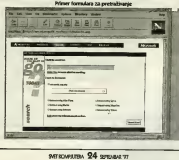
Kako je Wave format imao očiglednih nedostataka, napravljen je AU format, bolje kompresije, ali lošijeg zvuka. Ipak, razlika u kvalitetu i nije toliko velika, a ako se uzme u obzir da je ušteda u veličini najčešće veća od 50% ovaj format je prilično dobro rešenje za duže semplove. Naravno, kako se ovaj format kasnije pojavio, mora se misliti na to da neki korisnici možda još uvek nemaju podržano čitanje ovog formata u svojim čitačima. Sem ova dva, u „normalno" kompresovane formate spada i AIFF, mada se on ređe koristi.

Postoje i dva formata za čiju je dekompresiju potrebno mnogo više procesorske snage. Prvi je MPEG koji se koristi i za pravljenje video zapisa, a čija je najnovija audio varijanta *Layer 3* stepen kompresije. Ovakav zapis je u principu najkvalitetniji (44,1 KHz - CD kvalitet), ali je za njegovu reprodukciju potrebna veoma dobra mašina, najmanje 486 (ili 68030 za korisnike računara sa Motorolinim mikroprocesorima) za slabiji kvalitet reprodukcije, ili Pentium (68040) za kvalitetnu reprodukciju. Pošto je postojala potreba za formatom čiji kvalitet ne bi morao da bude tako dobar, ali koji bi se mogao prenositi preko Interneta u realnom vremenu osmišljen je prvo GSM format, koji se trenutno koristi u mobilnim telekomunikacijama, a zatim i *RealAudio*, koji omogućava i reprodukciju u realnom vremenu (npr. slušanje radio stanice preko Interneta). GSM zapis je dobar za puštanje normalnog govora, međutim za muziku ovo je verovatno najlošiji izbor. RealAudio je kompromisno rešenje. Značajno je da je kompresija ovog formata izrazito jaka, pa su za njegovu reprodukciju potrebne brze mašine, a ako sve to treba da ide u realnom vremenu i jako brze veze. Ovaj format je ipak za kratko vreme postao veoma popularan, tako da je ubrzo izašla i RealVideo varijanta koja omogućava da se na 28 800 modemima prenosi video zapis u realnom vremenu.



Formatiranje strana pomoću tabela; ivice tabela se, naravno, ne vide, kako ne bi kvarile estetiku prezentacije

Primer formulara za pretraživanje



Drugi oblik je zapis kompozicije, odnosno partiture po kojoj treba da se puštaju semplovi instrumenata. Od formata zapisa kompozicija najčešće se koriste fomati sa ekstenzijama S3M, XM, MOD i MED koji predstavljaju zapise najpopularnijih programa za sklapanje muzičkih partitura *(Soundtrackers)*. Oni se najčešće koriste u pisanju Techno i Dance muzike. Ovi formati u svoj zapis uključuju i semplove, tako da zavisno od komplikovanosti i raznovrsnosti melodije umeju da budu i duži od jednog megabajta, ali najčešće su veličine 300 do 500 KB. Sa sintisajzera i klavijatura je preuzet i MIDI format koji predstavlja samo partituru, bez semplova, i samim tim retko prelazi veličinu od 30 do 50 KB. Za reprodukciju instrumenata brine se sama zvučna kartica, o čemu smo u više navrata pisali.

Najvažnije je ne preterivati. Jedna kratka zvučna poruka dobrodošlice u Wave formatu kao pozadinski zvuk trebalo bi da bude dovoljna, a ako osećate potrebu da na prezetaciji ostavite i neku pesmu, napravite link ka njoj i snimite je u nekom od bolje kompresovanih formata. U svakom slučaju, RealAudio i RealVideo formati se pre svega koriste u (polu)profesionalne svrhe, za puštanje radio ili TV programa u realnom vremenu preko Mreže, pa ne verujemo da će vam tako nešto zatrebati. Kao pozadinski zvuk možete pustiti i neku Midi kompoziciju, samo pazite da time ne narušite ozbiljnost prezentacije.

Formulari

Ako na prezentaciji pokušavate da izvršite neku anketu ili očekujete odziv posetilaca, za to će vam odlično poslužiti formulari koje HTML dozvoljava. Njihova upotreba od strane korisnika svodi se na popunjavanje polja i slanje. Sa vaše strane, morate da se odlučite da li će formular obraditi neki CGI program na serveru gde se nalazi prezentacija, ili će se formular proslediti na određenu e-mail adresu.

CGI je program koji automatski izvršava naređene operacije sa podacima koje je dobio i odmah objavljuje rezultate izvršavanja, pa kori-

snik prezentacije može dobiti informaciju o tome. Pošto se CGI izvršava na Web serveru, potrebna vam je i dozvola administratora da ga postavite, što izlazi iz okvira naše priče. Ako ste namestili da se formular šalje na adresu, neće biti obrađivan dok se ne pregleda pošta na toj adresi.

Postoji nekoliko vrsta formulara koji se mogu ubacivati bilo gde u dokumentu, slično slikama. Prvi oblik je tekst linija, čiju dužinu određujete u broju karaktera i koja obično služi da se unesu neki kraći podaci kao što su ime, prezime, e-Mmil adresa i slično. Sem ovog jednolinijskog polja, može se odrediti i tekstualni prozor za unos, čiju veličinu određujete po vrstama i kolonama. Takva tekstualna polja služe najčešće za komentare, pune adrese i slično. Za unos teksta postoji i specijalna tekst linija za ukucavanje šifri kod koje se pri unosu ne vide karakteri, već zvezdice, pa je korisnik prezentacije zaštićen od neovlašteног „snimanja" sadržaja ekrana, što je posebno korisno ako se formularu pristupa iz prostorija nekog računskog centra, kancelarije i sl.



Reprodukcija zvuka

Postoji i mogućnost da se namesti meni koji će imati unapred definisane opcije. Takvi meniji mogu biti podešeni da primaju pojedinačne ili višestruke vrednosti. Za pojedinačnu selekciju se koriste i takozvani radio tasteri, a kod višestrukog izbora i obični tasteri za selekciju *(Checkboxes)*. Tu su i polja za unos broja iz unapred ograničenog ranga vrednosti. Svaki formular može (treba) da ima i dva tastera: *Submit* kojim se rezultati šalju i *Reset* kojim se brišu uneti podaci i kreće ispočetka.

Ako pažljivo uklopite sve formulare, pazeći na estetski izgled, fukcionalnost i pre svega jednostavnost, za popunjavanje više od minuta. Korisnici najčešće izbegavaju popunjavanje komplikovanih formulara gde najveći deo podataka treba ukucavati, pa se zato potrudite da popunjavanje svedete na što manji posao. Ne bi bilo loše da tamo gde možete unesete najčešće vrednosti kao podrazumevane, odnosno predefinisane. Ona većina korisnika za koje važi tako definisano polje neće ga dirati, čime će smanjiti svoju angažovanost oko popunjavanja.

Tabele

Tabele su verovatno najmoćnije oružje HTML-a. Pomoću njih je praktično do detalja moguće precizirati šta će se gde nalaziti. Veličina tebele se može precizno odrediti, a može se ostaviti čitaču da to uradi automatski u odnosu na veličinu prozora. Oko tabele možemo prikazati okvir, kao i naslov tabele. Jedan red tabele sadrži niz ćelija, u okviru kojih možemo precizno definisati orijentaciju teksta, kao i slaganje po marginama. Možemo precizno odrediti i prelamanje teksta, i koristiti predefinisane stilove za zaglavlje i podatke.

Ako želimo složeniju tabelu, određujemo klase i podklase, a možemo i precizno određivati i postavljati pojedine ćelije, definisati boje i granice. Gotovo sve što se može uraditi u *Microsoft Wordu* i sličnim programima u kojima postoji precizno pozicioniranje tabela, moguće je i na Web stranici, snimanjem Wordovog dokumenta kao HTML. Sve što važi za tekst, važi i za slike. Pozicioniranjem slika pomoću tabela ćemo dobiti verovatno najbolje rezultate u slaganju i postavljanju grupe slika.

Neki pomoćni programi za pravljenje Web prezentacija *(npr. NetObjects Fusion)* koriste tabele kao osnovno sredstvo za postavljanje objekata na stranu, što se lako može proveriti pregledom HTML koda. Ovde važi savet iz prethodnog broja - obavezno pogledajte kako sve to izgleda na nekom susednom računaru, na nekom drugom WWW čitaču.

Za kraj

Kada smo zamišljali ovu školu, dogovorili smo se da ne obrađujemo teme poput *Jave* i skript jezika, kao i najnovije standarde koji su se pojavili u poslednjim beta verzijama najpopularnijih WWW čitača, *Netscape Communicatora* i *Internet Explorera*. Pomenimo samo da se korišćenjem Java apleta mogu postići vredni rezultati, a da Java aplikacije polako osvajaju najrazličitije platforme od velikih sistema do PC-ja, a uskoro i Amiga računara. Postoji i ona druga strana medalje, a to je da je Java ipak jedan ceo programski jezik i da bi se radilo u njemu, neophodoo je znati ponešto o programiranju, što već prevazilazi temu ove serije članaka.

Na kraju, naš savet je da što više vremena provedete eksperimentišući u vašem programu za kreiranje WWW prezentacija. Svaki program ima svoje dobre i svoje loše strane, a za neko „peglanje" dokumenta ne bi bilo loše proučiti malo dokumentacije o HTML-u. Najbolje prezentacije su gotovo po pravilu doterivane „ručno", iz najobičnijeg editora. Dokumentacije o HTML-u ima dosta na Internetu.

Miljan S. MIROVIĆ
(mmike@galeb.etf.bg.ac.yu)

Servisi budućnosti

Generacije naših predaka pre pedeset godina nisu verovale da će doživeti da gledaju direktne prenose događaja koji se dešavaju na drugom kraju planete, nisu verovale u moć informacija. Šta je to u šta mi danas ne verujemo, a šta će se neminovno uskoro dogoditi?

Svi se slažemo da živimo u doba informatičke revolucije. Događaji koji nas okružuju samo potvrđuju da je gotovo nemoguće dati dugoročnu prognozu razvoja u budućnosti. Ono što danas smatramo za nemoguće, verovatno već radi u nekoj razvojnoj laboratoriji, a sutra će se pojaviti i na tržištu. Mnogi servisi nam i ne padaju na pamet, jer nemamo predstavu šta sve mogu današnje računarske i telekomunikacione mreže.

Računari su neminovno ušli u sve aspekte našeg života. Svako od nas može pobrojati barem deset digitalnih uređaja sa kojima se sreće u toku samo jednog dana. Razvoj telekomunikacija bio je i jeste uslovljen razvojem računarske tehnologije, a s druge strane računari, ograničeni na relativno mala prostranstva, odjednom imaju potrebu da se umrežavaju (Čudan sociološki fenomen, računari vole da se druže, a mi im to svesrdno omogućavamo.) Veliki napredak u telekomunikacijama napravljen je uvođenjem digitalnih prenosnih i komutacionih sistema, s početka na višim ravnima, a veoma brzo digitalni signali dolaze i do samih korisnika. Kontroverzni ISDN *(Integrated Service Digital Network)* – mreža integrisanih usluga, u stvari je preuranjeni pokušaj da se digitalni signali približe krajnjim korisnicima. ISDN, zamišljen i realizovan još pre nekoliko godina, nije doživeo zasluženu popularnost jer je bio relativno skup, a usluge koje je pružao nisu bile dovoljno atraktivne.

Danas je situacija mnogo drugačija. Internet stalno pomera granice korisničkih zahteva, digitalni protoci su sve veći, ali naše potrebe su još veće. Pre desetak godina kada su prvi optički sistemi za prenos bili pušteni u rad, vladalo je opšte mišljenje da nećemo imati čime da popunimo te silne megabajte podataka koji putuju od jednog do drugog korisnika. Danas je situacija drugačija. Svi telekomunikacioni sistemi rade na granicama svojih kapaciteta, korisnici razmenjuju sve veće količine podataka, sve češći su problemi zagušenje sistema. Danas svi mi baratamo pojmovima kao što su: modemi, kilobiti u sekundi, video konferencije, različiti web servisi i drugo. Pokušajmo da rezimiramo skoriju prošlost i sadašnjost da bismo mogli da procenimo šta nas očekuje u budućnosti.

Telefonski servisi

Svi mi koristimo telefon. Naš govor spada u klasu analognih signala. Uho našeg sagovornika prima promenu vazdušnog pritiska takođe kao analogni signal. Ali šta se to događa između naših usana i sagovornikovog uha kada se čujemo telefonom? U starim (analognim) sistemima naš govor bi se uz pomoć mikrofona pretvorio u kontinualni električni signal, koji bi potom putem bakarnih žica (telefonske parice) i uz pomoć drugih sklopova i sistema za prenos i komutaciju (prespajanje, preusmeravanje) stigao do telefonskog aparata našeg sagovornika i tamo u njegovoj slušalici zazvučao kao naš glas. Problemi koji se javljaju prilikom prenosa ovakvog signala su brojni, ali se smatraju rešenim uz određena ograničenja po pitanju kvaliteta prenosa (recimo, zvuci violine nisu baš najverniji kada se prenose telefonskim sistemom) i dometa ostvarene veze.

Savremeni (digitalni) telefonski sistemi nastoje da električni signal našeg govora što pre digitalizuju, pa takav digitalni signal šalju dalje kroz telekomunikacionu mrežu i tek na mestu krajnjeg korisnika, odnosno u njemu najbližoj telefonskoj centrali, signal se ponovo pretvara u analogni i šalje u telefonski aparat. Kako se prenosi digitalni signal kroz mrežu i na kakve probleme može naići ostavimo za neki drugi put. Recimo samo da se i ovi problemi smatraju prevaziđenim i to uz manja ograničenja po pitanju kvaliteta i pogotovu dometa ostvarene veze, u odnosu na analogne sisteme.

Možda je interesantno pomenuti jedan problem koji se javlja u mreži sa mešavinom analognih i digitalnih sistema. To je problem višestruke A/D i D/A konverzije. Naime, svaki put kada se izvrši digitalizacija analognog signala unosi se neka greška, takozvana greška kvantizacije. Kada se između dva korisnika, recimo našeg i modema našeg Internet provajdera događa puno konverzija, taj šum kvantizacije se nagomilava, te onda ne možemo da ostvarimo vezu dobrog kvaliteta. Srećom, naša telekomunikaciona struktura se ubrzano modernizuje, što se svakodnevno može primetiti po brzinama koje modemi ostvaruju.

Jedan sasvim praktičan savet: ako vaš Internet provajder ima pristupne tačke na raznim centralama, isprobajte sve kombinacije svih brojeva i svih brzina. Isplati se eksperimentisati, jer iz ličnog iskustva govoreći, sa jednom centralom ostvarujemo bez problema protok od 9600, a sa ostalima jedva na 2400.

Razjasnimo samo u osnovnim crtama kako radi modem. Podaci u našem računaru su po svojoj prirodi digitalni. Takođe, računar koji zovemo putem modema prima digitalne podatke. Ali, avaj! Telefonska mreža između nas napravljena je za prenos govora, te se znači digitalni signal u modemu (modulator-demodulator) pretvara u analogni, a to je ono poznato zviždanje, krčanje, pištanje, zvonjenje, zavijanje i ostalo, da bi se na mestu prijema ponovo iz analognog pretvorio u digitalni, opet uz pomoć modema. Znamo da se i u telefonskoj mreži može desiti još nekoliko A/D i D/A konverzija i eto paradoksa. Digitalni signal putuje dominantno digitalnom mrežom do korisnika koji ga koristi u digitalnom obliku, ali ipak mora da se negde u sistemu pretvara u analogni. Rešenje ovog problema nalazi se u četiri slova...

ISDN

Kao što je već pomenuto, ISDN je mreža integrisanih usluga. Zvuči bombastično, ali šta se zapravo krije iza tih reči? Krije se digitalni signal koji putuje od jednog korisnika do drugog, bez ikakvih konverzija. Pa šta onda, reći ćete. Stvar je u tome da kada se na mestu korisnika izvrši digitalizacija, onda to mogu biti razni signali: govorni, video, upravljački ili signali koji su po svojoj prirodi već digitalni. Oni ne trpe degradaciju u kvalitetu i domet po čisto digitalnim sistemima im gotovo beskonačan. Možda ne baš be-



skonačan, ali sasvim sigurno dovoljan da nekoliko puta proputuju Zemljinu kuglu uzduž i popreko, dakle praktično beskonačan. ISDN nudi neke korisničke servise, koji se doskora nisu mogli naći u klasičnoj telefoniji, mada se sa nastankom Interneta i unapređenjem digitalnih telefonskih centrala granica između ISDN-a i klasične telefonije smanjuje. Doduše ona ipak postoji i to za ljude koji koriste modeme mnogo znači. O čemu je reč? Za sada je neka razumna granica za brzine modema postavljena na 33,6 Kb/s. Priča se o „x2" i drugim tehnologijama koje bi trebalo da omoguće protoke veće od 50 Kb/s, ali tu je stanje krajnje neizvesno, proizvođači hardvera se ne slažu oko standarda, a to dalje povlači sa sobom velike neizvesnosti.

Primenom ISDN tehnologije dolazimo do najmanjeg kanala sa protokom 64 Kb/s, koji je inicijalno namenjen prenosu govora, pa je stoga i odabran protok koji odgovara digitalizaciji, bez kompresije, ljudskog govora. Da stvar bude lepša taj protok može da se menja u širokim granicama, a sledeća karakteristična vrednost je 2 Mb/s, što je već impozantno sa stanovišta jednog korisnika, a otvara i nove mogućnosti po pitanju simultanog povezivanja više korisnika na neki izvor informacija.

Javljaju se još dva pojma vezana za ISDN, to su N-ISDN *(Narrowband Integrated Service Digital Network)* – uskopojasne mreže integrisanih usluga i B-ISDN *(Broadband Integrated Service Digital Network)* – širokopojasne mreže integrisanih usluga. N-ISDN su mreže sa relativno malim protocima, koje ne omogućavaju, recimo, prenos pokretne slike visokog kvaliteta, a B-ISDN omogućava velike protoke i servise koji su zahtevniji po pitanju protoka, kvaliteta i slično. Kada kažemo ISDN uglavnom mislimo na N-ISDN, jer je B-ISDN tek u početnoj fazi eksploatacije. Tek da vam zagolicamo maštu, pomenućemo neke mogućnosti koje pruža B-ISDN, a koje će biti opisane u nekom od sledećih brojeva.

VoD *(Video on Demand)* – video na zahtev, je servis koji će sigurno svako prvo poželeti u svome domu. On se svodi na biranje određenog filma iz banke filmova i prikazivanje samo na vašem monitoru ili TV-u, zavisi od primenjene opreme. Kao što danas posećujemo razne web stranice nekih firmi na Internetu, tako ćemo u budućnosti biti u mogućnosti da posetimo video server MGM-a, NASA-e ili nekih drugih provajdera video usluga i da zatražimo da se samo za nas iz tog centra pusti neki film koji želimo da gledamo. Danas se reprodukcija pokretnih slika svodi na skidanje AVI ili MPEG datoteka sa nekog servera, a tek potom sledi reprodukcija.

Kao jedna od važnijih primena, biće mogući i razni servisi telemedicine, odnosno lečenja na daljinu. Nešto o ovoj temi već je pisano u broju 6/97, a šire informacije očekujte takođe u nekom od sledećih brojeva.

* * *

Pa, srećno vam krstarenje po internetu i mislite o servisima koji vam mogu zatrebati u budućnosti, a mi ćemo se truditi da vam donosimo nove informacije o tome.

dipl. ing. Zoran PEROVIĆ
dipl. ing. Tatjana MARKOVIĆ-PEROVIĆ

AutoCAD R14

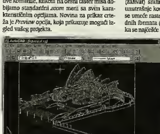
Odlučujuća verzija za prelazak sa DOS-a na Windows

Sve veća popularnost Windowsa 95 uslovila je i pojavljivanje famoznog „Autodeskovog" CAD programa u novom okruženju. Nova verzija je zasigurno odlučujuće rešenje za prelazak preko tri miliona korisnika *AutoCAD-a* sa DOS platformi na novu kvalitetniju verziju pod Windowsom. U sledećem opisu pokušaćemo da vam prikažemo blagodeti R14 izdanja.



Nova verzija se od strane izdavača preporučuje kao brža i stabilnija, što može zvučati ironično zbog operativnog sistema u kome radi. Ipak, reklama nije obmanjivanje korisnika, o čemu svedoči i podatak da je R14 brži čak i do 50 odsto od verzije R13c4. Posebna pogodnost je i kompatibilnost sa svim prethodnim verzijama programa, što znači da se radovi mogu snimiti kao R12, R13. AutoCad LT 2 0, LT 95 DWG ili DXF format. Novi formati koji su implementirani u programu su DWT (format za prototip) i DWF (format za slike na Internet stranicama). Oni su ranije mogli da se pronađu u dodacima *Autocad LT 2.0* ili *Autocad Internet Publishing Kit* za prethodne verzije programa U radu sa fajlovima potpuno je podržan korisnički interfejs Windowsovog *Explorera*. Grafičko okruženje je istovetno R13c4, mada su pridodate dodatne opcije opšte namene

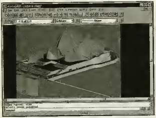
U skladu sa *Hops* displej drajverom izmenjene su komande *Rtpan* i *Rtzoom* za podešavanje prikaza crteža. Tokom aktivnosti ove dve komande, klikom na desni taster miša dobijamo standardni *zoom* meni sa svim karakterističnim opcijama. Novina za prikaz crteža je *Preview* opcija, koja prikazuje mogući izgled vašeg projekta.



Kreiranje i manipulacija lejerima je značajno poboljšana. U *Standard* toolbaru opcija *Layer & Linetipe* koristi interfejs *Explorera* za fina podešavanja i kreiranje lejera. Komanda *DDE Modes* kojom se lejerima podešava tekuća vrednost boje, tip linije, elevacija i visina objekta je izbačena. Vrednosti se sada zadaju komandom *Elev* ili u dijalog prozoru za rad sa lejerima. Od novih objekata (entiteta) u R14 se nalaze *lwpolyline* (optimizovana polilinija), *hatch* (šrafura) i *image* (rasterska slika). *Optimizovana polilinija* može da sadrži pravolinijske i lučne segmente, ali se nikako ne može „ispeglati" *Spline* ili *Fit* metodom. Takođe, ne sadrži *X-data* u *vertexima*. U bazi crteža zauzima mnogo manje mesta od polilinije u verziji R13 Entitetom *hatch* omogućeno je šrafiranje površine čija je kontura pravolinijska ili se sastoji od lukova/splajnova. Svaka promena geometrije konture uslovljava promenu šrafirane površine Na težištu površine postoji jedan *grip* (zahvat) šrafirane površi i prepoznaje druge unutrašnje konture i tekst. *Image* komandom se umeće rasterska slika iz nekog od standardnih formata (BMP, JPG, TIF, GIF, TGA. .). Slika se najčešće koristi kao podloga za dalje projektovanje. Umetanje slike se obavlja kroz moderno koncipiran dijalog prozor, gde se zadaju parametri slični parametrima pri umetanju bloka ili XRF-a. Novi *XRF menadžer* omogućava vizuelni pregled hijerarhije umetnutih XRF-ova i jednostavnu manipulaciju njima. Ovo podrazumeva: tip umetanja (*attachment* ili *overlay*), raskidanje veze, novo učitavanje, ugrađivanje (*binde*) itd.

Lakoća štampe crteža ili projekta omogućena

je *Batch Plot Utilityjem*. Preko njega se bira neograničen broj crteža i podešava na kom se uređaju svaki od njih štampa, dodeljivanjem PCP fajla. Listu crteža možete sačuvati u posebnom BPL formatu i kasnije je uvoziti ili spajati sa drugim listama.



Brzina učitavanja i prikazivanja slika izuzetno je optimizovana. U proseku se slika od 1 MB u JPG formatu učitava za manje od deset sekundi na računaru P133 sa 64 MB RAM-a. Od novina koje služe za editovanje teksta, tu su *Multyline Text Editor* (istovremena ispravka više linija) i komanda *Arctext* kojom je moguće ispisati tekst duž kružnog luka. Modelovanje nije pretrpelo posebne promene, sem što je dodatni programski paket *Autovision* sada sastavni deo *AutoCAD-a*.

Novi *AutoCAD* podržava i *OLE2 (Object Linking & Embedding)* standard za razmenu podataka između Windows aplikacija. Preko ovog standarda sada se može programirati u *Autolispu, ADS-u* ili *Visual Basicu* i rezultate koristiti u R14.

Jedna od negativnih strana programa jeste rad isključivo sa „Intel/Microsoft" platformama. Konfiguracija koja se preporučuje od strane proizvođača obuhvata 486/Pentium sa 32 MB RAM-a, uz dodatnih 10 MB po svakoj narednoj sesiji. Uz originalni paket možete dobiti i „Learning Tools" CD-ROM koji sadrži kompletnu obuku u multimedijalnom obliku.

Dejan JOVANOVIĆ
(kid@eunet.yu)

TIP: CAD program
PLATFORMA: Windows 95/NT
MEDIJUM: 1 CD

Prednosti: Brz, pouzdan, kvalitetan korisnički interfejs.

Nedostaci: I dalje ne podržava rad sa nekoliko projekata po sesiji.

Lotus ScreenCam 97

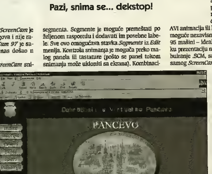
Pazi, snima se... dekstop!

Pošto' je otkupljen od strane IBM-a, „Lotus" je izbacio novu verziju svog *office* paketa u kojoj se pojavio interesantan program koji je omogućio snimanje događanja na desktopu. Kao i kompletan office paket, *ScreenCam* je bio nedorađen. Imao je dosta bagova i nije radio pod Windowsom 95. *ScreenCam 97* je sada ozbiljan program koji je do nas došao u obliku samostalne verzije.

Šta sve ovaj program nudi? *ScreenCam* snima šta se sve događa na ekranu kao jednu animaciju. Pored snimanja slike postoji i mogućnost snimanja zvukova koje daje zvučna kartica, tako da se kao krajnji rezultat dobija kompletna audio/vizuelna prezentacija. Koje su primene? Može poslužiti za izradu odlične poslovne prezentacije, pravljenje demoa neke aplikacije, kao izvanredan *Help*, ili samo da objasnite nekome šta „ovde i ovde" nije jasno.

Iza jednostavnog interfejsa kriju se mnoge mogućnosti ovog programa. Pre početka snimanja potrebno je podesiti nekoliko sitnica. Sva podešavanja vrše se preko *Edit* menija. Stavka *Movie* poziva kontrolni panel (standardne VCR kontrole). *Captions* stavka omogućava definisanje okvira sa tekstom koji će se pojavljivati tokom snimanja. Prozora može biti više, mogu se smenjivati ručno i za svaki je moguće definisati poziciju, pozadinsku mapu i delimičnu providnost.

Snimanje rada se može vršiti u više delova. Pošto je snimanje počelo, moguće je u svakom trenutku pritisnuti pauzu čime se snimanje privremeno zaustavlja, a materijal snimljen do tog trenutka postaje poseban segment. Pošto je pauza ponovo pritisnuta, počinje snimanje novog segmenta. Segmente je moguće premeštati po željenom rasporedu i dodavati im posebne labele. Sve ovo omogućava stavka *Segments* iz *Edit* menija. Kontrola snimanja je moguća preko malog panela ili tastature (pošto se panel tokom snimanja može ukloniti sa ekrana). Kombinacije tastera se podešavaju sledećom stavkom, *Hotkeys*. U *Preferences* delu se nalaze podešavanja vezana za samo snimanje, puštanje snimljenog materijala i korišćenje prostora na disku. Ovde se može i definisati logo koji može da stoji za vreme snimanja.



ScreenCam prilično dobro obavlja svoj posao. Dešava se da za nekim prozorima ostavlja trag ili da se vide crtice u open/save dijalozima, ali program uspeva da gotovo stopostotno snimi animacije u vidu *Java* apleta iz *Netscape Navigatora*. Nezgodna strana svega je to što je tokom snimanja ceo sistem veoma usporen i onda se takav rad i sporo iscrtavanje prozora snima. Snimljen materijal se može sačuvati u *ScreenCam* internom formatu, kao AVI animacija ili kao samostalni .EXE fajl koji je moguće nezavisno prikazati na svakoj Windows 95 mašini – idealno kad je potrebno izvršiti neku prezentaciju na računaru koji nije vaš. Distribuiranje .SCM, samostalnih .EXE fajlova, kao i samog *ScreenCam Playera* je besplatno. Prateći filozofiju višekorisničkog radnog okruženja u čijem je centru *Lotus Notes*, *ScreenCam* sadrži i komponentu koja omogućava da se snimljen materijal šalje kao mail putem *Lotus Notesa*.

Šta imamo da zamerimo ovom programu? Svakako ne mnogo; možda najviše to što dolazi do strašnog usporenja sistema tokom snimanja, te se to odražava i na snimljeni materijal. Postoji još jedna stvar koja nam je zasmetala - nikako nismo uspeli da snimimo zvuk. Možda je problem bio u zvučnoj kartici koja nije full-duplex, ali nigde u *Helpu* programa ne piše da je potrebna ona koja ima ovu mogućnost (istovremeni playback i recording).

I pored toga *Lotus ScreenCam 97* je vrlo upotrebljiv. Za izradu helpa nekog programa, poslovne prezentacije ili čisto kućne igrarije radi, ovaj program je verovatno i vama potreban.

TIP: Screen recorder
PLATFORMA: Windows 95
MEDIJ: 3 diskete

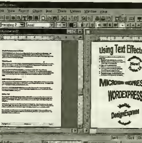
Prednosti: Zar još ne vidite mogućnosti?

Nedostaci: Veliko usporavanje sistema; zvuk?

WordExpress 2.0

Program sa onih pet procenata-opcija koje zaista koristite u velikim tekst-procesorima

Usled dominacije *Microsoft Word for Windows* familije tekst procesora, mnogi drugi programi iste namene ostaju nezasluženo u njihovoj senci. Ipak, moramo se složiti da *Word* prednjači u mogućnostima manipulisanja teksta i, uopšte, broju raspoloživih opcija. Međutim, koliko nas koristi sve te opcije? Prosečnom korisniku potreban je program koji će mu omogućiti da brzo i lako napiše tekst, ponekad da doda neku sličicu i to je sve. Za sve to potrebno je iskoristiti maksimalno pet procenata od opcija koje *Word* poseduje, dok ostalih 95 odsto većina nikad ne upotrebi.



WordExpress na prvi pogled liči na stari *Word 6.0*, tako da svako ko je radio sa ovim programom neće imati problema sa prilagođavanjem. Ono što je interesantno, to je da puna instalacija zauzima na hard disku samo oko 5 MB prostora, što je zanemarljiva veličina u odnosu na ostale tekst procesore čije se dužine mere desetinama megabajta. Još interesantnije je šta je sve stalo u tih pet megabajta.

Ovaj program omogućava kreiranje kako jednostavnih, tako i vrlo složenih dokumenata. Postoji potpuna kontrola nad paragrafima i čitavim dnkumentom. Dokumenti kreirani sa *WordExpressom* u sebi mogu da sadrže header i footer. Tekst može biti složen u više stubaca, mogu se unositi polja sa datumom, vremenom i brojem stranice. Takođe, moguće je crtati jednostavnije grafičke elemente, praviti okvire oko teksta, kreirati tabele i unositi slike u program. Sem toga, iz programa se može direktno slati mail, a u okviru toga dozvoljeno je i kačenje datoteka uz poruku. Takođe, ako je instaliran *Windows 95 Fax*, moguće je direktno slanje faksova iz *WordExpressa*. Ovde treba napomenuti da ove dve opcije postoje samo u 32-bitnoj verziji programa. Za lakšu manipulaciju dokumentima u programu postoji i mali fajl menadžer.

Program, takođe, sadrži *Spell Checker* i *Thesaurus*, ali naravno, samo za engleski jezik, tako da ako pišete samo na našem jeziku ove opcije možete isključiti pri instalaciji. Sa druge strane, ako se često dnpisujute e-mailom sa ljudima koji žive van naše zemlje, ove opcije bi trebalo instalirati. U *WordExpressu* je integrisan i deo koji služi za dodavanje raznih efekata napisanom tekstu. Nešto slično u MS Wordu može se naći pod opcijom *Word Art*. Sa tekstom koji je odabran mogu se izvršiti razne manipulacije, počevši od dodavanja senke slovima, pa sve dn kružnog ispisa teksta.

WordExpress ima dva moda rada: tekstualno i objektno orijentisan mod. Tekst mod je osnovni mod i u njemu se vrši unos, editovanje i formatiranje teksta. Objektni mod se koristi pri crtanju objekata i okvira i pri importovanju slika. Program dozvoljava pravljenje takozvane *Master* stranice koja služi za pravljenje jednoobraznog dizajna stranica u celom dokumentu. Na primer, ako se stavi logotip kompanije u zaglavlju *Master* stranice, on će se pojaviti u zaglavljima svih stranica dokumenta. Takođe, vršenje bilo kakvih drugih izmena na *Master* stranici automatski će se odraziti na sve ostale stranice u dnkumentu.

Naravno, ovako mala dužina programa morala je da se odrazi na nedostak nekih opcija. Ono što najviše nedostaje je višestruki *Undo*, *Editor* formula i nemogućnost konvertovanja dokumenata iz i u MS Word format. U stvari, poslednje dve opcije kao i mooge druge mogu se dodati *WordExpressu* preko OLE tehnike, ali samo ako su instalirane putem nekog drugog programa. Znači, ako želite da imate editor formula, morate ga instalirati iz *MS Worda*, a onda ga možete koristiti kao bilo koju drugu opciju *WordExpressa*. Na isti način možete učitati i *MS Word* dokument, ali ga i dalje možete snimiti samo u formatima koje *WordExpress* podržava.

Zaključak koji se može izvesti je da je *WordExpress* program koji nudi mnogo u odnosu na prostor koji zauzima na hard disku. Svi oni kojima tekst procesori služe samo za pisanje nekih jednostavnijih i kraćih tekstova, mogu slobodno da razmisle o instaliranju ovog programa.

Branislav BUBANJA

TIP: Tekst procesor
PLATFORMA: PC, Windows ...
MEDIJ: 3 diskete (32-bitna verzija)

Prednosti: Mala dužina, veliki broj opcija, direktno slanje e-mailova i faksova.

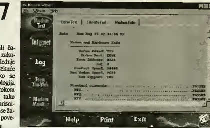
Nedostaci: Nema višestruki Undo, mali broj formata koje čita i snima.

Modem Wizard 97

Još jedan (ne)potrebni čarobnjak?

Slobodno možemo reći da je ovo vreme modemskih (i svih drugih) komunikacija i težnje ka što većoj automatizaciji poslova. „Microsoft" je ponudio, da ne kažemo nametnuo, svoj pristup automatizaciji poslova na PC računarima putem raznih „čarobnjaka". To je sada *de facto* standard i sve programerske kuće se nameću da u svoj program unesu što više magije, puneći ih raznim čarobnjacima.

Autori programa *Modem Wizard 97* očigledno vole da prate trendove, pošto su svoj program nazvali čarobnjakom i zakačili mu poslednje dve cifre tekuće godine. Kako se nova tehnologija približila širokom krugu ljudi, tako je sve više korisnika počelo da se žali kako je povezivanje na Internet i korišćenje modema komplikovano. Momci iz kuće „Kiss" (!?), koja je izdala ovaj softver, imali su nameru da tim ljudima izađu u susret. *Modem Wizard* je zamišljen kao mesto gde će se objediniti sva podešavanja mo-





dema i Internet veze, kako korisnici ne bi morali da „jure" opcije koje su im potrebne. U program je uključen i deo za dijagnostiku modema kojim je moguće u potpunosti testirati njegovu ispravnost, jer program proverava svaki registar na modemu. Pored toga u paketu je i *Modem Monitor*, program koji služi za praćenje rada modema (simulira lampice eksternog modema i pokazuje trenutnu brzinu veze).

Sve to jako lepo zvuči, ali u pitanju su samo tvrdnje autora programa koje nikako nismo uspeli da potvrdimo u realnom radu. Naime, test i detekcija modema daju netačne rezultate. Autor ovog teksta većinu opcija nije uspeo da pokrene, iako se svojski trudio. Opcije kao *True Speed*, za prikaz stvarne brzine veze, *Internet Local* i *Remote* test umesto predviđenih radnji samo startuju *Modem Status* iz samog Windowsa. *Modem Monitor* uopšte nije radio, te je i po uspostavljanju veze (preko njega samog!) prikazivao „disconnected".

Opšti utisak je, blago rečeno, očajan. Program je dobrano uspeo da zbuni autora koji ima više godina iskustva u modemskim komunikacijama. Zamislite reakciju nekog početnika kada mu ovaj program kaže da modem koji je tek uzeo nije one brzine koju je platio ili kada mu po uspostavljanju veze saopšti „disconnected". Takođe je vrlo diskutabilno da li su autori ovakvim grupisanjem i dupliranjem broja opcija baš pojednostavili stvar.

Modem Wizard ipak u sebi sadrži nešto vredno pomena, a to je baza internet adresa mnogih proizvođača modema sa referencama ka tehničkoj pomoći i najnovijim drajverima.

Iako naša iskustva sa ovim programom nisu najbolja, ne znači da je greška do momaka iz kuće „Kiss", jer svakako postoji mogućnost da kopija program koja je došla do nas nije ispravna. Ako vas ovakav softver interesuje posetite adresu **www.kissco.com** Nama ovaj program liči na još jednu šarenu laž koja, upakovana u najnovije pakovanje, pokušava da izvuče pare iz džepa onih koji programe (moraju da) kupuju.

Nenad ORLIĆ

TIP: Uslužni program
PLATFORMA: Windows 95
MEDIJ: 1 disk

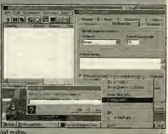
Prednosti: ideja nije loša...

Nedostaci: ...ali je realizacija očajna!

Get Right

Kao što znate, Marfi nikad ne spava. Veza nikada ne „puca" na početku prenosa fajla sa Interneta. To se dešava na sredini ili pri kraju. Na scenu stupa *Get Right*.

U gorem slučaju, ako niste aktivirali *GetRight Monitor* pre početka prenosa (instalacioni program će vam sam ponuditi da ga stavi u *StartUp* grupu, što mi toplo preporučujemo) možete samo da se nadate da „parče" fajla koje je preneto da prekida veze/prenosa nije obrisala klijent aplikacija (browser, FTP klijent). Desnim dugmetom miša kliknite na veliko slovo G, tik pored sata, odaberite *Show download status* i u novootvorenom prozoru odaberite *Advanced/Recover Lost Downloads.* Odaberite direktorijum gde se nalazi parče fajla i unesite punu adresu na kojoj se ceo fajl nalazi (na primer **http://www-personal.umich edu/~jeffhu/vb4run16.exe**) i... download će biti nastavljen!



U boljem slučaju, startovali ste *Get Right Monitor*. Pri samoj „pomisli" vašeg browsera da snimi neki fajl, pojaviće se dijalog *Get Righta* umesto „standardnog" koji koristi vaš browser. Kada je prenos startovan, u prozoru *Download Status* videćete sve aktivne procese. Procesi mogu imati određeni prioritet (od maksimalnog do minimalnog). Može se podesiti da se po prekidu veze odmah ponovo uspostavi veza sa provajderom (podrazumeva se da podesite odgovarajuće opcije u dijalogu *Configuration* - da li će *Get Right* koristiti *Dial Up Networking* ili neki drugi program, da li će sam automatski uspostaviti vezu ili ne i slično.). Jako lepa opcija, posebno za noviju generaciju računara je *Shutdown After Finished*, koja će doći do izražaja ako komanda *Shutdown* Windowsa 95 na vašem kompjuteru izaziva i prekid napajanja (Dell, IBM Notebook). Postoje i opcije za prekid veze po završetku prenosa, kao i za početak prenosa u određeno vreme - na primer kada je jeftinija tarifa ili kada se lakše dobija veza s vašim provajderom.

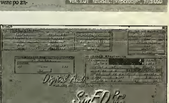
Za kraj, skrećemo pažnju na još dve stvari u dijalogu za konfigurisanje: tu se podešavaju adrese za proxy servere, a vaš omiljeni Wav može se startovati po završetku prenosa. *Get Right* pored toga unosi i jednu novinu: možete odabrati lokaciju na kojoj se nalazite (Evropa) i upisati vaš domen. Nakon toga, *Get Right* će se truditi da fajlove skida sa onih servera koji su vam bliži ili koje ste vi ručno zadali. Kako ovo radi u praksi, sami primetićete. Ako se ne registrujete ili ne „nabavite" serijski broj, imaćete vrlo malo vremena za to. Marfi ipak nije pobeđen: još uvek ostaje mogućnost da nestane struje ..

Momir RADIĆ

TIP: „Crash Recovery" nezavršenog Internet prenosa
INFO: Win 95 (GETRT201.EXE, 476 KB)
VER: 2.01 REGISTR.: preporučljiva, 17.5 USD

SinED Pro

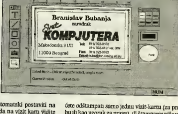
Evo jednog korisnog programa za konverziju i manipulaciju semplovima, koji je potpuno sistemski orijentisan, za razliku od nekih drugih (na primer *AudioMaster*). Program prepoznaje 8SVX, AIFF i WAV formate (8 i 16 bita), mono ili stereo. Poseduje generator talasa (sinusni, trougaoni..), razne efekte kao što su *filter, shadow, blur, echo, modulate* i sl, a sve opcije su lako dostupne preko GUI prozora. U njemu možete praviti i DRUM semplove uz pomoć posebnog editora koji miksuje do 8 raznih semplova bubnjeva od kojih pravi prelaze *(Drumfills)*. Takođe, možete miksovati više semplova u jedan, kao i stereo kanale u mono. Većina efekata radi dosta brzo, ali može i da potraje, zavisno od veličine sempla i složenosti proračuna. Da biste čuli rezultat neophodan je AHI, ali i ako ga nemate sempl možete snimiti pa pustiti iz nekog drugog programa. Postoji i verzija programa za koprocesor, a veliki semplovi se mogu editovati direktno sa diska, tako da niste ograničeni memorijom. Demo verzija se može naći na Mreži.



TIP: Editor semplova
INFO: WB 2.04, AHI device (SINED115.lha, 200 KB)
VER: 1.15 REGISTRACIJA: 35 DEM

Dejan STEPANOVIĆ

Business Card Designer Plus



Ovaj program omogućiće vam da izuzetno lako kreirate vizit-karte po sopstvenoj želji. Program dozvoljava upis teksta u različitim bojama i korišćenje različitih fontova. Takođe, mogu se iscrtavati različite linije, okviri, unositi grafički elementi itd.

Svi elementi predstavljaju zasebne objekte kojima se može lako manipulisati. Objekti se mogu centrirati, ravnati po levoj ili desnoj ivici, ili proizvoljno postavljati.

U programu postoji nekoliko ranije definisanih vrsta vizit-karti, tako da, ako ne želite da vaša vizit-karta izgleda egzotično, one mogu vrlo dobro da posluže. Potrebno je samo da odaberete jednu od definisanih vrsta i da unesete svoje podatke. Oni će automatski biti postavljeni na odgovarajuća mesta. Na taj način moguće je dizajnirati vizit-kartu za samo nekoliko minuta. Ako vam se nijedna od definisanih vrsta ne dopada, možete sami dizajnirati svoju vizit-kartu.

Ukoliko je potrebno da se pravi više vizit-karti istog dizajna, a koji je vaša lična kreacija, taj dizajn možete snimiti tako da je kasnije dovoljno unositi samo podatke koji se menjaju, a oni će se automatski postaviti na pravo mesto. Ako želite da na vizit karti vidite i logotip vaše firme, ili neki drugi grafički element, potrebno je samo da se odredi mesto na kome će se taj objekat nalaziti i da se odabere slika.

Vizit-kartu koju ste kreirali možete odštampati na svom štampaču. Pri tom možete birati da li ćete odštampati samo jednu vizit-kartu (za probu ili kao uzorak za pravu), ili štampanje više vizit-karti, kako bi se popunila cela strana.

Branislav BUBANJA

TIP: kreiranje vizit karti
INFO: Win95/NT (... 374 KB)
VER: 3.5 REGISTRACIJA: 25 USD, poželjna

Virtual Floppy



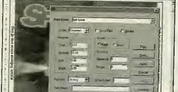
Ako ste se umorili od stalnog menjanja disketa ili pak dobili neki program u DMS arhivi, a nemate pri ruci disketu, onda je *Virtual Floppy* prava stvar za vas. Program pravi IMAGE fajlove disketa na hard disku, tako da istovremeno možete *mountovati* ukupno 60 virtuelnih disketa, pa naporne višedisketne instalacije postaju prošlost. Pored standardnih DD disketa (880 KB), može da mountuje i HD floppy diskete (1.760 KB) i to OFS ili FFS formata, kao i PC diskete formata 720 i 1440 KB. U kombinaciji sa programom XFH, sve što snimate na mountovane diskete biće automatski spakovano XPK kompresijom, tako da stane više podataka. Diskete možete obeležiti i kao *auto-mount*, tako da se po dizanju sistema automatski mountuju. Program 100% simulira DOS diskete, ali nažalost ne radi i sa NON-DOS formatom. Demo verzija programa je identična registrovanoj, izuzev pauze pri startovanju programa i može se naći na Aminetu.

Dejan STEPANOVIĆ

TIP: Mounter flopi disketa
INFO: WB 2.04, MUI 3.x (vfloppy ... 170 KB)
VER: ... REGISTRACIJA: 20 DEM, nije neophodna

JewlLinr

Sobzirom da su kod nas u opticaju uglavnom kopije originala raznih CD izdanja, koje su narezane kod pirata i koje su bez ikakvog omota, ili sa fabričkim omotima praznih CD-ova, program kao što je *JewlLinr* uvek je dobrodošao. To je aplikacija koja će vam omogućiti da napravite svoje sopstvene omote za CD-ove. Ovim programom može se dizajnirati i prednja i zadnja strana omota. Ako vam se postojeći omot ne sviđa, veoma lako se može napraviti neki drugi koji će biti po vašoj volji. Dovoljno je da, na primer, iz programa grebujete neku sliku koja vam se sviđa i da je prilepite na mesto prednje ili zadnje strane omota. Ako želite, omot možete dopuniti i nekim tekstom.



JewlLinr omogućava potpunu kontrolu nad ispisom teksta. Između ostalog, dozvoljena je i rotacija teksta, što je zgodno kad želite da nešto piše na bočnim stranama omota. Takođe, mogu se menjati fontovi, njihova veličina i boja teksta.

Pri lepljenju slika potrebno je samo odabrati da li slika treba da se postavi na prednju ili zadnju stranu omota, kao i da se odredi njena veličina i koordinate na kojima će se postaviti. Ova druga mogućnost je od velikog značaja jer dopušta da se slika pozicionira bilo gde na omotu i u bilo kojoj veličini. Na taj način vrlo jednostavno se mogu dizajnirati veoma efektni omoti sa ukomponovanim slikama i tekstom.

Po završenom dizajniranju, omot je potrebno odštampati. Naravno, najkvalitetniji rezultat postiže se samo ako posedujete kolor štampač, mada (ako na omotu nisu postavljeni grafički elementi) sasvim dobro može da posluži i bilo koji crno-beli printer. Na kraju, sve što još treba uraditi jeste da se omot iseče makazama i da se postavi u kutiju CD-a. Program se može pronaći na Internetu na adresi **http://www.simtel.net/simtel.net** u direktorijumu **Win95/prnt**.

Branislav BUBANJA

TIP: Štampanje omota za CD-ove
INFO: Win 95, NT (jwlnr10.zip, 332 KB)
VER: 1.0 REGISTRACIJA: 15 USD, poželjna

Trikovi u Photoshopu (4)

Pomoćni prozori

Intervencije na slici preko Layers, Channels i Paths prozora

Svi pomoćni prozori

- 'Ctrl' + klik mišem na ovaj prozorčić pravi od slike selekciju.
- 'Ctrl' + 'Shift' + klik mišem na sličicu dodaje je na postojeću selekciju.
- 'Ctrl' + 'Alt' + klik na ovu sličicu, oduzima je od već aktivirane selekcije.
- 'Ctrl' + 'Shift' + 'Alt' + klik kreira presek sa postojećom selekcijom.

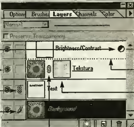


- Da biste kraćim putem (bez pojavljivanja prozora za potvrdu radnje) obrisali *Channel*, *Layer* ili *Path*, pritisnite 'Alt' i istovremeno kliknite na *Bin* (kantu).

- Klik mišem na ovaj prozorčić otvara novi Channel, Layer ili Path.
- 'Alt' + klik mišem omogućava pristup odgovarajućim opcijama.

Pomoćni prozor „Layers"

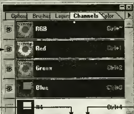
- Dupli klik mišem u prozoru za „Adjustment layer" otvara dijalog za korekciju boja, transparentnosti, imena, itd.
- Klik na „oko" prikazuje, odnosno maskira taj lajer. Klik uz držanje 'Alt' prikazuje tj. maskira sve ostale lajere.
- Klik izaziva spajanje lajera.
- Četkica označava da je na tom lajeru omogućeno crtanje.
- Klik mišem između prozorčića spaja lejer sa maskom.
- Dupli klik u prozoru lejera, otvara prozor sa opcijama lejera ili njegove maske.



- 'Alt' + „spajanje lejera" na inferiornijem lejeru kopira aktivni lejer na inferiorni.
- 'Alt' + klik mišem na liniju koja odvaja lejere, pretvara liniju u isprekidanu.
- 'Shift' + klik na masku je aktivira / deaktivira.
- 'Alt' + klik smenjuje masku i sliku.
- 'Shift' + 'Alt' + klik na masku aktivira/deaktivira način prikazivanja maske.
- 'Ctrl' + klik na ovaj prozor otvara novi „Adjustment layer".
- Klik mišem na ovaj prozorčić stvara masku aktiviranog lajera.
- Klik + 'Alt' - dobija se obrnuta maska.

Pomoćni prozor „Channels"

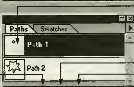
- Klik na „oko" prikazuje odnosno maskira dati *Channel*.
- Klik na ovaj prozorčić od selektovanog *Channela* pravi selekciju na slici. (Ovaj efekat može se postići i ako kliknete na taj *Channel* uz držanje 'Ctrl'.)



- 'Alt' + klik na taj *Channel* otvara prozor za odgovarajuće opcije.
- 'Shift' + klik na neki od *Channela* oduzima mu boju od ostalih kompozicionih boja.
- Aktivirana selekcija na slici može se snimiti kao novi *Channel* ako se klikne mišem na ovaj prozorčić.

Pomoćni prozor „Paths"

- Ako se klikne mišem na ovaj prozorčić, kontura će se obojiti bojom koja se nalazi u prvom planu.
- Ukoliko uz to držite 'Alt', otvoriće se prozor u kojem se podešavaju opcije.
- Jednim klikom na ovaj prozorčić možete filovati površinu omeđenu aktiviranom konturom.
- Klik + 'Alt' otvara prozor sa opcijama filovanja.



- Dupli klik na prozor za konturu *(Path)* otvara prozor za njeno preimenovanje.
- Klikom na ovaj prozorčić od konture će da se napravi selekcija.
- Klik + 'Alt' otvara prozor za odgovarajuće opcije.
- Klikom na ovaj prozorčić od selekcije će da se napravi kontura.
- Klik + 'Alt' otvara prozor za odgovarajuće opcije.

Biljana RADENKOVIĆ

Microsoft zatvara Cinemania sajt

„Microsoft" je odlučio da zatvori popularnu „Cinemania" stranicu na Internetu. Oko šezdeset odsto zaposlenih na ovoj stranici su otpušteni, dok je ostatak prebačen u druge delove kompanije. Iako je stranica imala izuzetne pohvale od strane surfera i bila dosta kvalitetnija od „Internet Movie Database" i „All-Movie Guide" sajtova, veliki softverski proizvođač je prekinuo svoj projekat. Statističari smatraju da je ovaj poslovni potez izvršen zahvaljujući budućem proširenju projekta Sidewalk za kompletnu multimediju na Internetu. **(bb)**

Java ili ActiveX

Većina vodećih kompjuterskih kompanija u svetu u oblasti mrežnih aplikacija podelila se u dva tabora: jedan čini „Microsoft" sa svojim *ActiveX-om* i pratećim *DCOM-om*, dok drugi tabor sačinjavaju „Sun", IBM, „Novell", „Netscape" i drugi koje podržavaju Javu sa *JavaBeansom* i *CORBA-om*.

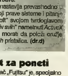
Koliko je ova podela izrazita pokazuju zapodenute čarke od strane „Microsofta" na „Catalyst" konferenciji 18. jula ove godine u San Francisku, naravno uz tvrdnju da je *ActiveX* mnogo bolji od *Jave*.

S druge strane, pristalice *Jave* su veliki optimisti. Oni ne sumnjaju u to da će *Java* postati standard i smatraju da će „Microsoft" već za osamnaest meseci biti prinuđen da podrži *Javu* ukoliko želi da i dalje bude najprofitabilniji softverski gigant u svetu. Ali ipak ovoj prognozi nisu sklone sve pristalice *Jave*. Naime, neki od njih smatraju da će u budućnosti *Java* i *ActiveX* zavisiti jedan od drugog i da će veoma unosan biti posao njihovog povezivanja. Takođe, zvaničnici „Suna" (tvorac *Jave*) prihvataju neke od glavnih primedbi „Microsofta" i najavljuju skori veliki napredak *Jave*, posebno u oblasti multimedijskih aplikacija, što je do sada predstavljalo jednu od najvećih slabosti *Jave*.

Borba se i dalje nastavlja prevashodno u pridobijanju onih koji prave sisteme i pitanje je da li će „Microsoft" svojom tvrdoglavom politikom „sam protiv svih" nametnuti *ActiveX* kao standard ili će morati da položi oružje pred armijom *Javinih* pristalica. **(dr.d)**

Gigabajt za poneti

Japanski proizvođač „Fujitsu" je, specijalno za laptop računare, izbacio 2,5 inčni hard disk. M2724TAM sa svojih 1,8 Gb košta 500 DEM, debeo je 12 mm, a težak samo 140 grama. Kada se ne koristi, automatski se isključuje radi štednje energije. Interesantni su i podaci o izdržljivosti ovog diska. Dok radi, M2724TAM može da izdrži opterećenje od 100 G (100 x 9,81 m/s), a isključen čak 300 G. **(dk)**

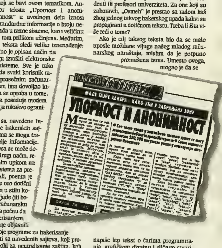


KOMENTAR

Otvoreni poziv

Nedavno se u jednim našim dnevnim novinama, u rubrici posvećenoj računarima, pojavio tekst o hakerisanju, provaljivanju računarskih sistema i razbijanju šifri

Dobro, pomislićete, to nije prvi, a verovatno neće biti ni poslednji tekst koji se bavi ovom tematikom. Autor teksta „Upornost i anonimnost" u uvodnom delu iznosi standardne informacije o broju nelegalnih upada u razne sisteme, kao i veličinu štete koja je tom prilikom učinjena. Međutim, u nastavku teksta sledi veliko iznenađenje: skoro detaljno je opisan način na koji se mogu izvršiti elektronske provale u sisteme. Sve je tako objašnjeno da svaki korisnik računara sa prosečnim računarskim znanjem ima dovoljno informacija da se oproba u tome. Preduslov da poseduje modem ne predstavlja nikakvo ograničenje.


НОВОСТИ КОМПЈУТЕРИ
МАЛЕ ТАЈНЕ ХАКЕРА · КАКО УЋИ У ЗАБРАЊЕНУ ЗОНУ
УПОРНОСТ И АНОНИМНОСТ
ОРУЂА ЗА РАД

U tekstu su navedene Internet adrese hakerskih sajtova na kojima se mogu tražiti podrobnije informacije. Do ovih adresa se može doći i na neki drugi način, recimo pravilnim upitom na nekom od sistema za pretraživanje. Ali, poenta je u tome što je ceo dotični tekst napisan u stilu koji ohrabruje ljude (ili bolje reći računarsku omladinu) da počnu da se bave hakerisanjem. Kako drugačije objasniti preporuku koje programe za hakerisanje treba preuzeti sa navedenih sajtova, koji program je najbolji za neutralisanje zaštita, koji za provaljivanje šifri itd? Kako drugačije objasniti savete na koji način se može prevariti pozvani sistem da se ne zna sa kog se naloga zove? I zašto su u tekstu data uputstva za razbijanje i otkrivanje tuđih šifri?

Uzevši u obzir da je u pitanju dnevni list sa tiražom koji se meri desetinama, a možda i stotinama hiljada prodatih primeraka, jasno je koliki je potencijalan broj onih koji bi informacije iz teksta mogli da zloupotrebe. Doduše, nemaju svi koji su dotični tekst pročitali računar. Pa i onima koji ga imaju, verovatno ne pada na pamet da tako nešto probaju. Ali, dovoljno je da desetak klinaca, koji sebe smatraju „računarskim genijima", probaju nešto da urade. Nije mnogo potrebno da se napravi šteta ogromnih razmera. Pri tom nemam na umu samo hakerisanje „preko bare", gde ga doduše najviše ima, već i na naše domaće sisteme. Setimo se samo „Osmeha", nekada vrlo popularnog univerzitetskog računara, jedinog na koji je pristup dozvoljen i onima koji nisu studenti ili profesori univerziteta. Za one koji su zaboravili, „Osmeh" je prestao sa radom baš zbog jednog takvog hakerskog upada kakvi su propagirani u dotičnom tekstu. Treba li išta više reći o tome?

Ako je cilj takvog teksta bio da se malo uposle moždane vijuge našeg mladog računarskog naraštaja, mislim da je potpuno promašena tema. Umesto ovoga, mogao je da se napiše lep tekst o čarima programiranja, grafičkom dizajnu i sličnim stvarima, koje bi navele mlade da pametno iskoriste svoje računarsko znanje. A ako je cilj bio pisanje o hakerisanju, to je trebalo uraditi na neki drugi način, a ne ovako. Hakerski upadi u računarske sisteme predstavljaju kriminalno delo i u sve više zemalja se tretira isto kao i klasična provala. Tekst „Upornost i anonimnost", ovako kako je napisan, bio bi u nekoj od tih zemalja okarakterisan kao navođenje na zločin.

Citat zaključne rečenice glasi: *„I zapamtite da ključ uspeha u hakerisanju leži u upornosti, zdravom razumu, minucioznosti i iznad svega anonimnosti."* Ja bih samo da pitam gde su bili zdrav razum autora prilikom pisanja ovog teksta i urednika koji je dozvolio da tekst u ovakvoj formi dospe u novine?

Branislav BUBANJA

Priprema Marko MILIVOJEVIĆ



Problem sa memorijom

Imam kompjuter 486 DX2-66 MHz, 330 MB hard disk (podeljen na C: i D:), 16 MB RAM-a, CD-ROM Sony 2x i Windows 95

1. Nedavno sam izvršio kompresiju oba drajva, pa me interesuje mogu li opet da izvršim kompresiju sa Drive Space 3?
2. I pored toga što imam 16 MB RAM-a neke igrice zahtevaju još „base" ili „conventional" memorije, koje ja imam 640 KB. Da li mogu na neki način povećati količinu ove memorije, softverski ili hardverski?
3. Mogu li na svoju mašinu da stavim CD-ROM Sony 12x sa daljinskim upravljačem? Da nije prebrz?

Korry
Kraljevo

1. Dvostruku kompresiju ne možeš izvršiti, a i da možeš, najverovatnije bi bilo kontraproduktivno. Takođe, ako ceniš naše mišljenje, ne bi trebalo da deliš disk na particije iz više razloga. Prvi (i zapravo najveći, prim. aut.) je taj što ako na C particiji imaš 5MB paznog prostora, a na D particiji 3MB, to ne znači da na raspolaganju imaš 7 MB prostora, već samo 5. Takođe, postoje razlike u brzini. Iskustvo pokazuje da najbrže radi nepodeljeni disk

2. Količinu osnovne memorije nikako ne možeš proširiti preko granice od 640 KB, zato što to ograničenje postavlja DOS. Naravno, ako ne koristiš DOS ili Windows 95 (koji se zasniva na DOS-u), već neki „veći" operativni sistem kao što su Windows NT ili Linux, to ograničenje ne postoji.

Pošto smo konstatovali da tu količinu memorije ne možeš povećati, to ne znači da tih 640 KB ne treba da iskoristiš na najracionalniji i najpametniji način. Detaljno objašnjenje prevazilazi okvire ove rubrike, ali neke osnovne smernice ti možemo dati. U fajlovima CONFIG.SYS i AUTOEXEC.BAT učitavaj samo neophodne programe i drajvere, pošto svi oni zauzimaju memoriju. Koji je drajver neophodan a koji ne, najbolje ćeš utvrditi metodom pokušaja i grešaka. Kada završiš taj deo posla, konsultuj DOS-ovu dokumentaciju ili help za ključne reči HIMEM.SYS i EMM386.EXE. Pravilna upotreba tih drajvera omogućiće ti više osnovne memorije. Ne bi trebalo da imaš većih problema. Dakle, srećno!

3. Možeš da staviš bez ikakvih problema. Prebrz hard disk i prebrz CD-ROM ne postoje.

Problem sa passwordom

Imam jedan veliki problem. Ponosni sam vlasnik računara 486 Am5x86 na 133 MHz, 16 MB RAM-a i svim ostalim što uz to ide. Pre odlaska na more postavio sam šifru na BIOS, ali sam je zaboravio i sad ne mogu da pristupim sopstvenom računaru. Šta da radim? Da li mogu sam da rešim problem ili moram računar da nosim u servis?

Steva
Novi Sad

Prvo što treba da ti kažemo jeste DON't PANIC, tj. nije to ništa strašno, dešava se i drugima. Da li računar treba da nosiš u servis ili ne, odluka je koju sam moraš da doneseš.

*Password se na BIOS-u može skinuti na dva načina u zavisnosti od matične ploče koju imaš. Na nekim pločama postoji kratkospojnik (jumper) koji služi za pražnjenje baterije i obično se nalazi između dva ISA slota i ima četiri konektora. Potrebno je da kratko spojiš sva četiri i tako držiš nekoliko sekundi. **PRE** nego što ovo uradiš, **OBAVEZNO** konsultuj uputstvo za matičnu ploču. Ovo je bilo manje nasilno rešenje. Drugo rešenje problema je direktna operacija na bateriji koja napaja BIOS. Za sada se standardno pojavljuju dve vrste baterija. Jedna vrsta su pljosnate litijumske baterije, a druga vrsta izgleda kao veliki kondenzator. U zavisnosti od tipa, treba ili da je izvadiš iz ležišta ili kratko spojiš nekom dobro provodnom žicom i tako držiš desetak sekundi.*

Ako ti ovo izgleda komplikovano, onda bi trebalo da konsultuješ nekog servisera.

Večiti derbi

Želeo bih da svoj 386 računar nadogradim na Pentium. Dvoumim se između AMD-a i Cyrixa, i to između K5/166, 6x86/166 i 6x86/200 procesora.

1. Da li ovi procesori imaju problema sa kompatibilnošću sa Intelovim procesorima? Koji mi procesor od navedenih preporučujete?
2. Koju ploču da kupim uz taj procesor? Da li je Intel Triton VX univerzalno dobra za navedene procesore?
3. Da li sadašnji HDD od 340 MB firme IBM mogu da priključim na novu ploču? Kad smo već kod IBM-a, šta tačno znači ta skraćenica?
4. Da li je bolje da uzmem EDO RAM i u čemu se razlikuje od običnog?

Miki

1. Ovi procesori su kompatibilni sa Intelovim, s tim da se malo razlikuju, ali te razlike ne bi trebalo da se primećuju u svakodnevnom radu, s obzirom da sav novyi softver kojem je to bitno prepoznaje s kojim procesorom ima posla.

Od navedenih procesora preporučujemo ti jedan - nenavedeni, AMD K6. Kako kaže jedan od naših kolega iz redakcije, „K6 je 'tata'".

2. Ta ploča je sasvim u redu.

3. Možeš da ga priključiš bez ikakvih problema, s tim da bi trebalo da razmišljaš o većem disku.

IBM je skraćenica od „International Business Machines".

4. EDO RAM je u proseku od 5 do 10% brži od običnog, a razlika u ceni je, otprilike, isto tolika. Dakle, odluka je na tebi.

Modem u mreži

Moj drug sa sprata iznad mene i ja umrežili smo naše računare, ali imamo jedan problem. Naime, moj drug ima modem, a ja ga nemam. Da li postoji mogućnost da preko mreže koristim njegov modem za povezivanje na Internet? Pretpostavljam da je to moguće, s obzirom da on bez problema koristi štampač povezan na moj računar.

Samo da napomenem: obojica koristimo Windows 95.

Nenad i Mirko,
Smederevo

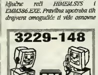
Direktno korišćenje modema na drugom računaru nije direktno podržano u mrežnim opcijama Windowsa 95, ali rešenje postoji, doduše, nije baš jednostavno za izvođenje.

Potrebno je dobro poznavati TCP/IP protokol i organizovati lokalnu mrežu, tzv. Intranet i računar na kojem je modem proglasiti za „default gateway" te lokalne mreže. Tako je odrađeno pola posla. Druga polovina sastoji se u instaliranju odgovarajućeg softvera za Windows 95 koji će raditi „rutiranje" paketa. Za ovo preporučujemo program WinGate

Ovo nije jednostavna operacija, ali nije neizvodljiva. Naša preporuka bi u ovom slučaju bila da kontaktirate nekog profesionalca u ovoj oblasti.

Problem sa Stylusom

Posedujem računar Intel Pentium na 166 MHz, 32 MB memorije, S3 Trio 64V+ sa 2 MB memorije, disk od 2.1 GB, modem US Robotics Sportster 33600. Imam instaliran Windows 95, PanEuro-



Svet kompjutera
(I/O PORT)
Makedonska 31
11000 Beograd

pean verziju. Kupio sam štampač Epson Stylus Pro XL i imam jedan problem. Nemam naša slova kad štampam iz Worda. U uputstvu se to nigde ne pominje. Stavio sam i drajvere sa CD-a koji sam dobio uz štampač, ali ne pomaže..

Petar
Vranje

Problem je u drajveru. Drajveri koji se isporučuju uz te štampače na CD-u nemaju podršku za Windowsov standard za YU slova (kodna strana 1250 ili CP1250).
Rešenje je prilično jednostavno, ako imaš pristup Internetu. Potrebno je da odeš na www.epson.com i skineš nove drajvere. Pored naših slova po ovom rasporedu, novi drajveri rešavaju i problem ćirilice, koja takođe nije podržana originalnim drajverima.

Problem sa COM portovima

Imam AMD K5 na 133 MHz, 16 MB EDO RAM-a, S3 Virge video karticu, interni modem Cirrus Logic 14400, grafičku tablu Genius Easy Painter i jedan problem. Sve to zajedno ne radi. Miš mi je na COM portu 1, tabla na portu 2, a modem na portu 4.

Milan
Beograd

U takvoj postavci stvari, zapravo je normalno što neće da radi. Pretpostavljamo da je sve OK dok ne počneš da radiš s modemom. Neparni COM portovi (1 i 3) s jedne i parni (2 i 4) s druge strane, koriste iste interapte za rad. S obzirom da je tako, praktično je nemoguće koristiti istovremeno dva uređaja na portovima koji koriste isti interapt. Rešenje za tvoj problem na sreću postoji i nije komplikovano. Sve što je potrebno, jeste da prebaciš modem sa porta 4 na port 2, tablu na port 4 i problem bi trebalo da bude rešen. Razlog za to je jednostavan. Što je broj porta niži u svojoj „klasi" (dakle, „parnoj" ili „neparnoj"), to ima veći prioritet. 14400 modem obično komunicira na 57600 i njemu stalni prekidi u radu izazvani pokretima na tabli smetaju za normalan rad. S obzirom na to da tabla ne komunicira na većoj brzini od 9600, ona bi trebalo da funkcioniše sasvim normalno na COM4, čak i pored aktivnog modema. Ako i ne bude radila, bar će modemska veza raditi kako treba, tj. bez čestih pucanja.

Ručni skener

Hteo bih da mi neko, ko zna, objasni na kojem principu radi ručni skener. Čuo sam da jednu stranu treba skenirati iz dva prelaza i onda samo spojiti te slike. Je l' to tako ili mora još nešto da se uradi?

Stamos Vasilis
BBS „Politika"

Da, skeniranje ručnim skenerom iz više prolaza potrebno je ukoliko se kao original koristi slika koja je šira od skenera. To nije preterano komplikovan zahvat, jedino je potrebno da se izvežbaš u izvođenju, pošto je veoma bitno da se dobijeni „skenovi" uz što manje obrade mogu uklopiti kako bi se dobila originalna slika. Naravno, ukoliko je slika (ili tekst) koju skenira uža od skenera, onda u jednom prolazu dobijaš ono što te interesuje.

Uvek problemi s tim Internetom

Pretplatio sam se na Internet pre mesec dana i imam jedan, možda neobičan problem. Imam Intel Pentium na 90 MHz (onaj bagoviti!), 16 MB memorije, modem US Robotics Sportster 33600 i instaliran Wiodows 97. Pretplatio sam se na Internet i sve je to radilo manje-više kako treba. Onda je, odjednom, počeo da mi se javlja problem. Kad probam da pristupim nekoj prezentaciji, Netscape mi javi grešku, u stilu da računar nema neki „DNS entry". Imam dva pitanja:

1. Šta je to DNS entry?
2. Zašto se ovo dešava?

Ivan
Novi Beograd

Da bismo ti objasnili šta to znači, moramo ti prvo objasniti šta je to DNS. DNS je skraćenica od Domain Name Server (ili Service, zavisi za šta se koristi). DNS je server koji po zadatom imenu računara (na primer www.ibm.com) pronalazi IP adresu tog računara na Internetu (u našem primeru to je 204.146.17.33). Malo detaljnije objašnjenje svega ovoga možeš pronaći u starijim brojevima SK. Kad neki server nema DNS entry, to znači da on ne postoji ili da tvoj računar ne može da ga pronađe. Ako ti prijavi da www.peraperic.org.cl nema DNS entry, onda je to u redu, pošto je malo verovatno da u Čileu postoji organizacija Peraperic koja ima registrovan domen. Međutim, ako ti tu grešku prijavi za, na primer, www.nba.com , onda je problem u tome što tvoj računar ne može da pronađe DNS tvog provajdera (uzrok ovome je veoma često loša telefonska linija) ili server tvog provajdera ne može da pronađe taj računar. Ovo drugo je manje verovatno i da bi se to desilo, potrebna je da je veza između tvog provajdera i ostatka sveta bude u prekidu.

REZULTATI LETNJE NAGRADNE IGRE

Objavljujemo spisak dobitnika letnje nagradne igre "Sveta kompjutera"!







1. NINTENDO 64
Zora Lekić
Sremskog fronta 61
32300 Gornji Milanovac

2. SONY PlayStation
Svilakos Stevan
Braće Jovandić 7/33
21000 Novi Sad

3. Sega Mega Drive
Srahinja Andrejević
nas."V. Vlahović" D1-1/4
19300 Negotin

Tačan odgovor na nagradno pitanje glasi "BEOSOFT"

Izvlačenje nagrada obavljeno je u redakciji "Sveta kompjutera" 2. septembra 1997. godine.

Molimo srećne dobitnike da se jave u redakciju radi preuzimanja nagrade.

Amiga

AMIGA Power - software - pouzećem ili lično. Hardware - prodaja i otkup. Brzo, kvalitetno, povoljno. Tel: 021/371-899.

AMIGA 500, Commodore 128/64, diskovi, monitori, štampači. Prodaja - servisiranje - otkup. Tel: 011/552-227.

RASPRODAJA Amiga i Commodore disketa sa igricama. Količinski popust. Tel: 011/552-227.

AMIGA 1200 HD 40 Mb, disketa, oprema. Tel: 025/723-303.

ASTROSOFT - snimanje igara i programa na diskete, hard disk, CD. Najpovoljnije. Tel: 021/314-994.

AMIGA 500, 600, 1200, monitor, ostala oprema. Prodaja, otkup, zamena. Najnovije igre i programi na disketama i HD. Tel:023/38-715.

PRODAJEM Amigu 1200, 63Mb disk, flopi 880Kb, 4x CD ROM, 4CD-a sa igrama, video bekap, 100 disketa. Tel: 030/82-597.

SB - SOFT (011) 130-684

C - 64 (disk) - najnoviji hitovi za 1995/96 i 1997. godinu samo kod nas !

AMIGA (500-1200) - najnovije i najstarije igre za sve Amige

Arise Soft

AMIGA 500, 500+, 600, 1200

disketa + igra = 3,50 din.

tel: 013 / 817 - 640

ZEP - 011/2353-110. Prodaja, otkup: računara, oprema. Najjeftinije Amiga, diskete!!

HARDWARE za Amigu: tastatura, napajanja, modulator, čipovi, interno proširenje 512KB, DD flopi, sempler, midi interfejs, kabl adapter za 3,5" HDD, video bekap... Tel: 021/392-998.

CYBER AMIGA DOMINIUM

full software support for all AMIGA-systems

Games - 1,3
Utils - 2,5
HARDDISK - 20% lower price
609-111
16-22h

TRIM COMPUTERS

BEOGRAD PANČEVAČKA 2 TEL: 766-578

AMIGA & COMMODORE

1. AMIGA 500/600 & 1200
2. COMMODORE 64/128
3. DISK 1541/1541 II/1571
4. HARD I FLOPY ZA AMIGA
5. MONITORI COLOR / MONO
6. ŠTAPAČI

SERVIS AMIGA COMMODOR **OTKUP**

DODATNA OPREMA

KABLOVI IZRADA I PRODAJA ZA COMMODOR AMIGU

1. FILTERI STAKLENI I MREŽASTI
2. DISKETE 3,5 & 5,25
3. KUTIJE ZA DISKETE
4. MIŠEVI I PODLOGE
5. RF MODULATORI
6. PROŠIRENJA 512 Kb

VRLO POVOLJNO

KASETOFONI I DŽOJSICI

MODULI

MODUL 1: TURBO 250, TURBO 2002, AZIMUT

MODUL 2: TURBO 250, AZIMUT, DISK FAST, COPY 202

MODUL 3: TURBO 250, AZIMUT, SIMON'S BASIC

MODUL 4: TURBO 250, TURBO TAPE II, SPACE FAST, AZIMUT, MONITOR

SERVIS AMIGA COMMODORE MONITORI ŠTAMPAČI

SVE ŠALJEMO POŠTOM

CENE OGLASA

Tekst malog oglasa koji nam šaljete treba da bude čitko otkucan, sa prebrojanim rečima (računaju se i adresa i telefon) i naznakom rubrike (Amiga, PC i Razno). Uz tekst treba priložiti jedan primerak uplatnice (original, ne kopiju) uplaćene na odgovarajući iznos.

Adresa: **Svet kompjutera (mali oglasi), Makedonska 31, 11000 Beograd**

Novac treba uplatiti na **ŽIRO RAČUN:**

40801-603-2-47280

sa naznakom: Kompanija Politika, mali oglas za „Svet kompjutera"

Cena običnog malog oglasa do 10 reči - **15,0** DIN., svaka sledeća reč - **1,5** DIN. Na ukupnu sumu dodati **10% poreza**

Za informacije o oglasima većim od navedenih, obratite se redakciji na tel/fax **011/322-0552.**

Oglase za 10/97 primamo do 22.09.1997.

VEĆI OGLASI

Format	Dimenzije	Cena
1/2 (V)	(95x275mm)	1100 N.DIN
1/4	(95x135mm)	700 N.DIN
1/2 (H)	(195x135mm)	1100 N.DIN
1/8	(95x65mm)	350 N.DIN
1/16 (V)	(45x65mm)	175 N.DIN
1/16 (V)	(95x30mm)	175 N.DIN
1/32	(45x30mm)	90 N.DIN

Izrada oglasa u redakciji naplaćuje se posebno!

PRODAJEM Amigu 1200 i Amigu 500 vrlo povoljno. Tel: 021/392-998.

PRODAJEM kompjuter Amiga 500, amiga 600HD, kolor monitor i džojstika. Tel: 018/40-804.

OTKUP, prodaja Amiga 500/1200, dodatna oprema, diskete. Tel: 011/2356-440.

COPY CLUB amiga

isporuka poštom
10 disketa + 1 besplatna.
SNIMANJE 1 DIN.
OD 11 - 18 ČAS
011/32 47 288

AMIGA PANSER

programi i igre 1 dinar, katalog besplatan

Generala Ždanova 88/6/25

(011) 646 772

OTKUP Amiga 500 i Commodore 64/128. Tel: 015/329-556.

KUPUJEM korišćene 3,5" diskete. Tel: 013/817-640.

TOP MACH: Amiga - veliki izbor igara i programa. Snimanje diskete 1 din! Tel: 011/421-394.

Razno

BEŽIČNI mokrofon veličine upaljača čiji signal može "uhvatiti" svaki radio u krugu od 100 metara. Idealan je za prisluškivanje vaše bebe kada ste u drugoj sobi ili u komšiluku. Cena 90 din. Po istij ceni možete naručitı Tiki-Voki dometa 300 metara. Alarm za stan sa šifrom i sirenom 150 din. Tel: 010/23-287.

IGRE, programi za Amigu, Commodora na disketama, kasetama. Tel: 011/146-307.

PRODAJEM Sega Mega Drive 2 sa dva kontrolera i igre Sonic 4 i Vectorman 2. Tel: 506-268.

LIVE after death!!! Najnovije igrice za Commodore 64/128 (disk/kaseta). Pozovite... posle 24h (šala)! Tel: 030/61-363.

PRODAJEM Movie Machine II (džanlok, realtime, chromakey, pretapanje, teletext, tjuner, titlovanje) 950 DEM. Tel: 024/35-659. Stipan.

L.S. - soft: igre, programi i originali za Commodore 64/128. Najpovoljnije. Tel: 018/.369-711, 336-517.

AMSTRAD CPC 464 programi, igre, literatura. Komplet od 25 igrica 25 din. Tel: 010/23-287.

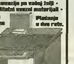
Razno

ORGANIZUJTE SVOJ PROSTOR

STOLOVI ZA KOMPJUTERE
• specijalna konstrukcija •
• dimenzije po vašoj želji •
• kvalitetni uvozni materijali •

Izrada za samo četiri dana!

Plaćanje u dve rate.



Tel/fax: 419-688

PC

DOOM 2, DUKE NUKEM, WARCRAFT, REDALERT
IGRAJTE U MREŽI
ŠKOLA RAČUNARA
PRODAJA, SERVIS, OTKUP PC opreme
458-435, 432-230

PRODAJA i otkup PC konfiguracija i komponenti. Tel: 552-227.

PRODAJEM PC 485, 386, 286 Amiga 500 i Commodora 128/64. Tel: 011/552-227.

KUPOPRODAJA komponenata...Tel: 011/2353-110.

ŠKOLA RAČUNARA
DOS
WINDOWS95
WORD EXCEL
011/444-01-68

NAJNOVIJE na našem tržištu za PC računara: uslužni programi sa englesko srpsim (i srpsko engleskim) prevodom: 1) rečnik 9standardni) sa preko 110000 reči!, 2) računarski rečnik (za programere), i 3) Business rečnik (za poslovna ljudе). Jednostavni za korišćenje. Joly soft: 030/91-363.

POVOLJNO grafička kartica sa hardverskim MPEG dekoderom Witsat S250V+ MPEG (S3trio064V+ i S3Scenic/MX2). Tel:021/338-593.

CD originali
43 din
igre, programi, kompilacije...
šaljemo poštom
☎ **011/571-550**

KNJIGA "PC za početnike" sa preko 50 ilustracija i razumnjivog teksta opisuje sav postojeći hardver, osnova DOS-a, obradu i štampanje teksta i upotrebu nekoliko najpopularnijih programa za PC. Priručnik ja namenjen apsolutnim početnicima bez obzira na uzrast i stepen obrazovanja. Priručnik je formata B5 sa kolor, plastificiranim koricama, a cena je 40 din. Tel: 010/23-287.

POLOVNE diskete od 3,5 inča DD. Povoljno. Tel: 193-249.

C64,128, CP/M
Uslužni programi i igre na disku i kaseti (pojedinačno i u kompletu).
Uputstvo. Katalog.
Isporuka pouzećem istog dana.
tel: 021/611-903

"KS SOFT": CD originali, programi, igre, mixevi!!! Popust na više CD naslova. Tel: 011/768-760.

CD ORIGINALI (12DM). Prazni CD. Tel: 011/861-474.

CD - MARKET: prodaja CD originala 12 DM, programi, igre i fabrički miksevi, prazni 8DM. CD - klub: iznajmljivenja 6 din 48 sati. Tel: 621-401.

RAZMENA CD originala (štampani, rezani), uz minimalnu naknadu. Tel: 021/423-149.

ASTROSOFT - CD originali (14), CD po izboru (20). Najpovoljnije Tel: 021/314-994.

BING & Co.
PROCESORI: AMD,INTEL,CYRIX 100,133,150,166 200,MMX,200 PRO od 125
MBD: HX,VX,TX,SOYO,SHUTTLE,GA od 150
HDD: QUANTUM,WD,SEAGATE,FUJITSU,IBM 1.3, 1.7, 2.0, 2.1, 2.5, 3.2, 3.8, 4.3 od 340
SVGA: DIAMOND 3D,MATROX,S3 32,64,V+,V2 S3 VIRGE 3D,TSENG LAB,OPTI od 44
MONITORI: DAEWOO,SAMSUNG,PHILIPS,DTK DATA,ACER,GOLD STAR 14",15",17",21" od 350
CD ROM: SONY,YAMAHA,TEAC,CREATIVE, NEC,PANASONIC X8,X12,X16,X24 od 140
FAX/MODEM/VOICE: CIRRUS,ROCWELL,UMC US ROBOTICS 14400,33600 od 50
SB: 16 PRO,AWE 32,AWE 64,VIBRA+FM od 48
SPEAKERS: KOSS,SONY,PHILIPS 20-150V od 40
MEMORY: RAMS,ACM,KINGSTON,TEXAS, GOLD STAR SIMM,DIMM,EDO 4MB,8MB,16MB 32MB od 35
MOUSE: MITSUMI,GENIUS,MICROSOFT od 11
KEYBOARD: MITSUMI,CHICKONY US od 23
PRINTERS: EPSON,HP,CANON od 295
Cijena prave sitnica tel/fax: 011/414-240

NS GAMES - Sve na jednom mestu: hardver, softver, cedeteka i puno vremena za vas Zamena, otkup i prodaja polovnih Cd-a. nazovite i proverite! Tel: 021/365-713.

INTERFEJS za povezivanja Casio adresara sa PC-jem i Amiga računarima. Tel: 021/392-995.

OTKUP polovnih PC komponenti konfiguracija prijateljske cene. Tel: 011/186-019.

JEFTINO! Poziv koji će vam se najviše isplatiti!!! Super kvalitetna nove PC komponente, konfiguracija. Tel: 011/186-019.

DIELEKTRA
prodaja-nadogradnja-servis
KONFIGURACIJE:
-Pentium 100/133/150/166 MHz
-486DX4-X5/133 MHz
ŠTAMPAČI:
EPSON. HP:
-LX-300/LQ-100 -5L/6P/6MP
-Stylus 200/1000 OKI:
-Stylus color 200/500 -4w/600
KOMPONENTE:
-SIMM memorija 4/8/16/32 Mb
-Fax modem 14400/33600 (int/ext)
-Sound blaster 16/32 bita
-Aktivni zvučnici 60/150 W
-Monitori, video kartice i dr.
Hotel"Srbija"10-18h
489-04-04 lok 215

MIDI
adapter za PC
+ kablovi
021/39-29-98

EURO CD
MIXEVI HIT IGARA 11
KOPIJE sa 2500 CD-a 13
KOMPIL. PO IZBORU 18
CD ZA PLAYSTATION 15
PLAYSTATION KONZOLE
PENTIUM PC HARDVER
N. SAJMA 6/331, Novi Sad
TEL: 021 338 593 od 15-22č

DINA
diskete, hard, CD-ROM
IZNAJMLJIVANJE, SNIMANJE, PRAZNE PLOČE
27. marta
Dr Dragoslava Popovića 10.
3242-723
u centru grada
INSTALIRAMO OPTIMIZUJEMO OBUČAVAMO
Dođite za sve što Vam treba!
DOLAZIMO I KOD VAS!

CA - VO
Uvod u objektno orijentisano programiranje i programski jezik CA - Visual Objects (Clipper za Windows)
Sadrži: jednostavno i lako štivo koje vas na popularan način vodi od kreiranja "osnovnog" programa do građenja sofisticiranih korisnički orijentisanih aplikacija, objašnjenja svih elemenata radnog i razvojnog okruženja kao i samog programskog jezika, mnoštvo primera i ilustracija. 300 stranica A4 formata.
Porudžbina na tel 037/26-245

JEL
Profesionalni
MIDI
interfejs za PC
011/553-752

PC KLUB
RADIMO SVAKIM DANOM
011/ 146-307 21
N.BEOGRAD Bul. Lenjina 10/97
SNIMANJE NA CD I DISKETE
PROGRAMI I IGRE
SNIMANJE CD PO IZBORU 20
preko 5000 naslova
SNIMLJEN CD KOMPLET 15
• operativni sistemi,tekst,fontovi
• grafika,stono izdavastvo
• cad dizajniranje,animacija
• najtraženije igre
• elektronika programiranje,matematika
CD ORIGINALI 15 PRAZNI CD 7.5
IZNAJMLJIVANJE CD ORIGINALA
VIDEO KLUB ZABAC
ZEMUN GLAVNA 51 199-304

MEDIA CITY
RAČUNARI
KOMPONENTE
SNIMANJE NA CD SAMO 15.
011/444-01-68

DILEKTRA
RAČUNARI
• KOMPONENTE •
(najšira ponuda)
• KONFIGURACIJE •
- 386, 486
- PENTIJUM
(sve sa garancijom)
• ŠTAMPAČI •
(svi tipovi)
• ZAMENA •
(staro za novo)
• I JOŠ NEŠTO! •
☎ 011/671-145 lok 129 i 121
POVOLJNO

Erotic Cd Recordings



Pager 066/314943


MONOLIT
preko 800 naslova ... pristupačne cene ... SNIMANJE NA CD ... SNIMANJE NA DISKETE ...
CD CLUB
COMPACT disc Recordable
PHILIPS
SONY
Vojislava Ilića
19, 21, 29
A.T.Š.
G. Vučića
stadion Sinđelić
MoNolit
R. Jovanović-Šnajder
www.monolit.co.yu
K6
pentium
6X86
586
486
SOFTWARE
HARDWARE
KONFIGURACIJE
SASTAVITE SVOJ RAČUNAR
popust za članove našeg CD KLUBA ...
monolit network
monolit network
IGRAJTE U MREŽI
PLAY GROUND
4 igrača, 4 mašine ... igre po želji
ORGANIZUJEMO TURNIRE
U IGRAMA KOJE VOLITE
QUAKE
DUKE
RED ALERT
C&C...
MoNolit
computers
40 50 33
SVAKOG RADNOG DANA OD 10.00 DO 19.00



Veliki izbor programa i igara za PC
DRAGON



CD
WORLD

ACZ tel. 011/628-648

Radno vreme: Svakim radnim danom od 10-18 časova

LO

-386 DX 25/33/40 MHz 64KB cache ISA	420
-486 DX 33/40/50MHz 128KB cache ISA ili VLB	550
-486 DX2 66/80MHz 256KB cache VLB ili PC	620
-486 DX4 100/120MHz 256KB cache VLB ili PCI	690
-AM5x86 133MHz 256KB cache, PCI	750

Konfiguracije sadrže: 4MB rama, SVGA video kartu 512KB, HDD 105MB, flopi 3.5, mini tower, mono monitor, tastatura, miš.

HI

-AM5k86 100 100MHz 256KB cache, PCI	1220
-AM5k86 133 100MHz 256KB cache, PCI	1260
-AMD K6 166 166MHz 256KB cache, PCI	1420
-AMD K6 200 200 MHz 256KB cache, PCI	1620
-Cyrix 166+ 133MHz 256KB cache, PCI	1260
-Cyrix 200+ 150MHz 256KB cache, PCI	1300
-Pentium Intel 100MHz 256KB cache, PCI	1240
-Pentium Intel 120MHz 256KB cache, PCI	1280
-Pentium Intel 133MHz 256KB cache, PCI	1340
-Pentium Intel 166MHz 256KB cache, PCI	1420
-Pentium Intel 200MHz 256KB cache, PCI	1620
-Pentium Intel MMX 166MHz 256KB cache, PCI	1590
-Pentium Intel MMX 200MHz 256KB cache, PCI	1890

Konfiguracije sadrže: MB Intel Triton, 16MB rama SVGA PCI video kartu 1MB, HDD 1.3GB, flopi 3.5, mini tower, color monitor, tastatura, miš.

Povoljne Cene!

-1MB mem, 30 pina	15
-4MB mem, 72 pina	35
-SB 16 comp. od	45
-Dodatni 1MB za video karte SOJ	15
-CD 8x od	160
-CD 12x od	190
-Fax-Modem-Voice 14400 od	70
-Fax-Modem-Voice 33600 od	150
-Mpeg Dekoder	50
-Kartica za dva JoyStick-a	30
-JoyStick od	30
-JoyPad Genius	40
-Mikrofon od	20
-Stakleni Filteri 14'	20
-Aktivni zvučnici 2x40W	40
-Aktivni zvučnici 2x120W	80
-Genius ručni skener, Color 800DPI	280
-JAZZ Iomega 1GB SCSI eksterni	340
-TV tjuner	180
-Midi kabl	60
-PCI Video karta, kompozitni+SVHS	280
-Miro Video DC 30	1400
-PHILIPS CDD2600 2x write	890

Video Karte!

- S3 Trio 64V+
- S3 Trio 64V2
- S3 Virge 3D edo
- Stealth 3D 2000
- Stealth 2001
- Stealth 2500
- Spea 968
- Ati Mach 64
- Tseng 6000
- Hercules 128/Video
- Matrox Mystique
- Matrox Millennium

Monitori!

-Mono DTS	180
-Samsung 3NE	400
-Daewoo 14X	390
-KFC 15	540
-Philips 104S	350
-Philips 104B	430
-Philips 105B	650
-Philips 105A	730
-Philips 107B	1160

CD ROM!

-Imes	8X
-Tonsan	8X
-Sony	16X
-Philips	16X
-Creative	16X
-Hitachi	16X
-Teac	24X

HDD IDE!

- Quantum 1.3, 2,1, 1,7, 4.3GB
- IBM 1.7, 3.2GB
- Seagate 1.7, 2.1GB
- Maxtor 1.7, 5.4GB
- Samsung 2.1GB

HDD SCSI!

- Quantum 2.1GB
- IBM 4.3GB
- Seagate 3.2GB

Konfiguracija!
-AMD K5 100 100MHz
AMD-ov Pentium klon
-Intel Triton II
-PCI Magistrala
-16MB RAM-a
-PCI S3 64V+ 1MB
-HDD 1.3GB
-3.5 flopi
-Color Monitor 14"
-Mini Tower
-YU tastatura
-Mouse
-CD ROM 16X
-SB 16 comp.
1420

Konfiguracija!
-AMD K5 133 100MHz
AMD-ov Pentium klon
-Intel Triton II
-PCI Magistrala
-16MB RAM-a
-PCI S3 64V+ 1MB
-HDD 1.3GB
-3.5 flopi
-Color Monitor 14"
-Mini Tower
-YU tastatura
-Mouse
-CD ROM 16X
-SB 16 comp.
1440

Konfiguracija!
-Cyrix 166+ 133MHz
Cyrix-ov Pentium klon
-Intel Triton II
-PCI Magistrala
-16MB RAM-a edo
-PCI S3 64V+ 1MB
-HDD 1.3GB
-3.5 flopi
-Color Monitor 14"
-Mini Tower
-YU tastatura
-Mouse
-CD ROM 16X
-SB 16 comp.
1460

Konfiguracija!
-IntelPentium 120MHz
-Intel Triton II
-PCI Magistrala
-16MB RAM-a edo
-PCI S3 64V+ 1MB
-HDD 1.3GB
-3.5 flopi
-Color Monitor 14"
-Mini Tower
-YU tastatura
-Mouse
-CD ROM 16X
-SB 16 comp
1480

Konfiguracija!
-Cyrix 200+ 150MHz
Cyrix-ov Pentium klon
-Intel Triton II
-PCI Magistrala
-16MB RAM-a edo
-PCI S3 V64+ 2MB
-HDD 1.7GB
-3.5 flopi
-Color Monitor 14"
-Mini Tower
-YU tastatura
-Mouse
-CD ROM 16X
-SB 16 comp.
1560

Konfiguracija!
-IntelPentium 133MHz
-Intel Triton II
-PCI Magistrala
-16MB RAM-a edo
-PCI S3 V64+ 2MB
-HDD 1.3GB
-3.5 flopi
-Color Monitor 14"
-Mini Tower
-YU tastatura
-Mouse
-CD ROM 16X
-SB 16 comp
1580

Konfiguracija!
-AMD K6 166 166MHz
AMD-ov Pentium klon
-Intel Triton II
-PCI Magistrala
-16MB RAM-a
-PCI S3 Virge 2MB edo
-HDD 1.3GB
-3.5 flopi
-Color Monitor 14"
-Mini Tower
-YU tastatura
-Mouse
-CD ROM 16X
-SB 16 comp.
1620

Konfiguracija!
-IntelPentium 166MHz
-Intel Triton II
-PCI Magistrala
-16MB RAM-a edo
-PCI S3 Virge 2MB edo
-HDD 1.7GB
-3.5 flopi
-Color Monitor 14"
-Mini Tower
-YU tastatura
-Mouse
-CD ROM 16X
-SB 16 comp.
1720

Konfiguracija!
-IntelPentium 166MMX
-Intel Triton
-PCI Magistrala
-32MB RAM-a edo
-PCI S3 Virge 4MB edo
-HDD 2.1GB
-3.5 flopi
-Color Monitor 14"
-Mini Tower
-YU tastatura
-Mouse
-CD ROM 24X
-SB 16 comp.
2020

Konfiguracija!
-IntelPentium 200MHz
-Intel Triton II
-PCI Magistrala
-32MB RAM-a edo
-PCI S3 Virge 4MB edo
-HDD 2.1GB
-3.5 flopi
-Color Monitor 14"
-Mini Tower
-YU tastatura
-Mouse
-CD ROM 24X
-SB 16 comp.
2080

Konfiguracija!
-AMD K6 200MHz
AMD-ov Pentium klon
-Intel Triton
-PCI Magistrala
-32MB RAM-a
-PCI S3 Virge 4MB edo
-HDD 2.1GB
-3.5 flopi
-Color Monitor 14"
-Mini Tower
-YU tastatura
-Mouse
-CD ROM 24X
-SB 16 comp.
2120

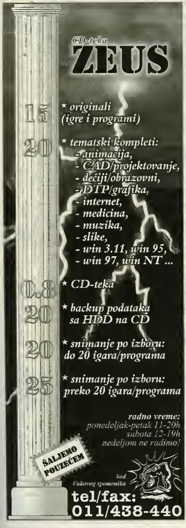
Konfiguracija!
-IntelPentium 200MMX
-Intel Triton
-PCI Magistrala
-32MB RAM-a edo
-PCI S3 Virge 4MB edo
-HDD 2.1GB
-3.5 flopi
-Color Monitor 14"
-Mini Tower
-YU tastatura
-Mouse
-CD ROM 24X
-SB 16 comp.
2360

Specijalna ponuda svim vlasnicima AMIGA (A500, A600 ,A1200 , A4000) računara ako žele da svoj kompjuter zamene za PC (386, 486, Pentium), to mogu da urade kod nas po veoma povoljnim uslovima.

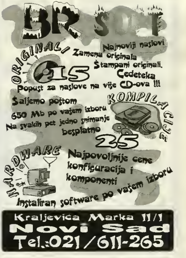
Pored usluga servisiranja računara i ponude standardne opreme, imamo velik izbor: štampača (matričnih, laserskih i ink-jet), stonih i ručnih skenera, fax-modema, kao i razne potrošne robe.

Mogućnost nadogradnje vašeg sistema tj. osnovne ploče, video karte, hard diska itd. sistemom staro za nove.

Garancija 12 meseci, Servis obezbeđen u Beogradu.


CD-teka
ZEUS
15
* originali (igre i programi)
20
* tematski kompleti:
- animacija,
- CAD/projektovanje,
- dečiji/obrazovni,
- DTP/grafika,
- internet,
- medicina,
- muzika,
- slike,
- win 3.11, win 95,
- win 97, win NT ...
0.8
* CD-teka
20
* backup podataka sa HDD na CD
20
* snimanje po izboru: do 20 igara/programa
25
* snimanje po izboru: preko 20 igara/programa
radno vreme:
ponedeljak-petak 11-20h
subota 12-19h
nedeljom ne radimo!
ŠALJEMO POUZEĆEM
kod Vukovog spomenika
tel/fax:
011/438-440


SOUND'S
Comall
Želite da se bavite profesionalnom
muzičkom produkcijom?
Zaboravite preskupu studijsku opremu...
Ukoliko posedujete PC potreban Vam je samo:
SOUND STUDIO PRO
Osnovni hardversko-softverski paket sadrži:
- MIDI master kontroler, MIDI interfejs, Duplex soundcard
- CD-rom VOL1 (uputstvo, softver, semplovi...)
- MIDI aranžer, sequencer, multitrak recorder, sampler modul, real-time mixer, efekt procesori, master audio editor ...
Sve te i još više za neverovatnih 399 DEM
Po dogovoru vršimo instalacije i obuku korisnika
Takođe u ponudi:
PC komponente, master klavijature, mikrofoni, monitori, slušalice, CD writeri, mediji ...
Izrada instrumentalnih - vokalnih matrica
(izbor više od 1000 domaćih i stranih kompozicija)
muzički softver, MIDI fajlovi, semplovi
AKAI, ROLAND . . . AWE 32/64
uslužni telefon 021/315-205


BR SOFT
ORIGINALI
Najnoviji naslovi
Zamena originala
Štampani originali
Cedeteka
15
Popust za naslove na više CD-ova !!!
Šaljemo poštom
KOMPILACIJE
650 Mb po vašem izboru
Na svakih pet jedno snimanje besplatno
25
HARDWARE
Najpovoljnije cene konfiguracija i komponenti
Instaliran software po vašem izboru
Kraljevića Marka 11/1
Novi Sad
Tel.:021/611-265

KOMPLETI

15 HOT PRICES

PO IZBORU

25 HOT PRICES

ORIGINALI

15 HOT PRICES

Kompleti 1-4 i Legende, ***raspakovani*** su i igraju se ***direktno*** sa CD-a.

Windows kompleti se instaliraju ***direktno*** sa kompakt diska.

Za snimanje po Vašem izboru raspolažemo sa preko ***110*** diskova.

Veliki izbor najnovijih originalnih programa i igara snimićemo Vam u roku od ***24 časa !!!***

Snimamo na PHILIPS i TDK diskovima, a uz disk dobijate i ***kolor omot !***

Učlanjenje = 20 din.
Dnevni najam = 4 din.

WIN '95

Win '95 Full, Win '95 PEE, NT 4.0 WS, Office '95 Pro, MS + Gold, Netscape Navigator 3 Gold,Photoshop 3,Visual Basic 4,Corel Draw 7,Auto Cad 13 C4, Microstation 95,Delphi 2 0 ,Visio 4 0..

WIN '97

Win '97,Office '97 Pro,Corel Draw 7, Photoshop 4.0,Alien Skin,KPT,NU 2, Premiere 4.2,Visual C++ 4.2,Procomm 1000 TTF YU,Win Commander 3.0, Remove It 3 0,Crash Guard,P Toys ..

MEGAMIX 1

F1 GP 2,Duke Nukem 3D,Kick Off '96, Settlers 2,Crusader:No Remorse,Web, Warcraft 2:Dark Portal,Toshinden, Quake,Rayman,Railroad Tycoon DLX, Fantasy General,Normality,Worms+

MEGAMIX 2

Time Commando,Network Q Rally,Z, Crusader.No Regret,Albion,Deadlock, Final Doom,In Persuite of Greed,Gene Wars,Civil War 2,Arcade Racing,Star Fighter 3000,Twin Block,Stone Park.

MEGAMIX 3

U.S. Navy Fighters '97,Destr Derby 2, Cyber Gladiators,Civilization 2 - Scen Aladdin,Toy Story,Scorched Planet, Cold Shadow,Metal Marines,A.M O K. Baldies,Nacrodroma,Killing Time

MEGAMIX 4

Red Alart,Heroes of M&M 2,Fifa '97, Tomb Rider,Batman Forever,Swiw 3D, Screamer 2,Daath Rally,Alien Trilogy, Fable,NCAA Champ. Basketball,Skull, Fragile Allegiance,Bubbla Bobbla

MEGAMIX 5

NBA Live '97,NHL '97,Blood & Magic, Disc World 2,Space Jam,Road Rash, Duke Nukem 3D Atomic,Star General, FX Fighter Turbo,Ultim Soccer Man 2, F-22,M Orion 2,Larry 7,F1 Gp Man 2...

MEGAMIX 6

Diablo,Imperium Galactica,K.K.N.D, M.D K,Need for Speed 2,Kick Off '97, Lord of the Realm 2,Privateer 2,Sonic, Die Hard Trilogy,Interstate '76,Asterix, Sega Rally,Champ Man. 2 '97,Yoda ...

MEGAMIX 7

Pandemonium,X-Wing vs Tie Fighter, Outlaws,Redneck Rampage,UEFA'97, Blood,Lost Vikings 2,Theme Hospital, Reloadad,Actua Soccer CE,Duke D C. Prem Man '97,F/A-18,Sand Warriors ...

LEGENDE

Mortal Kombat 3,Alladin,Jungle Book, Lion King,Indiana Jones 4,Sam&Max, X-Wing,Doom 2,Michael Jordan,NBA Jam,Super Mario,Strumpfovi, Lands of Lore,Warcraft,Dark Forces ...

e-mail: elf.EUnet.yu

CD KLUB

ELF
CD RECORDING

SNIMANJE NA CD-ROM



T. C. ENJUB - blok 45
(I sprat, lok. 346)

011/17-66-762

IGRE

NEW

- DRAGON DICE
- ECSTATICA 2
- LITTLE BIG ADVENTURE 2
- DUNGEON KEEPER
- X-COM 3 - APOCALYPSE
- PANDEMONIUM
- FIFA SOCCER MANAGER
- TIMESHOCK
- IMPERIUM GALACTICA
- X-WING VS TIE FIGHTER
- OUTLAWS
- NEVERHOOD

PROGRAMI

NEW

- AUTO CAD 14
- VISUAL BASIC 5.0
- PHOTOSHOP 4.0
- COREL DRAW 7.0 3 CD-a
- COREL VENTURA 7.0
- 3D STUDIO MAX
- BRITANNICA '97
- ENCARTA '97
  - MEDICINA
  - NAUKA
  - UMETNOST
  - STRANI JEZICI ...

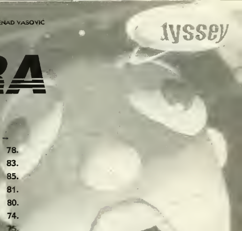
http://SOLAIR.EUnet.yu/~elf



EXTREME
www.extreme.co.yu
ORIGINAL
PRODAJNO MESTO VIDEO KLUB "DEDINJE"
PLAĆANJE ČEKOVIMA I PREKO RAČUNA
SLANJE POUZEĆEM
NAJVEĆI IZBOR MEDICINSKIH NASLOVA
NAJNOVIJE IGRE I ENCIKLOPEDIJE
20% POPUST
639 121
KNJIŽARA ΠΛΑΤΩ
Dungeon Keeper • Fifa Soccer Manager • F22 Raptor • Twinsen's Odyssey • X-COM 3 Apocalypse • Carmagedon • Lomax • Timeshock ProPinball
Bookshelf 98 • Britannica 97 • BBC Dictionary • Compton's Bible • Guide to Photography • Fact Finders Edition • Word Ace

Ureduje NENAD VASOVIĆ

Svet IGARA



OPISI

REŠENJA

Od ovog broja novi urednik rubrike bavice se vašim pismima. Poželimo mu puno sreće i uspeha.

Letnja pauza donela je mnogo tumbanja na Game Top 25 listi

NAJAVE NAJAVE NAJAVE NAJAVE NAJAVE NAJAVE



✉ ***Fade to Black* * *PC* *** Za sobu sa piramidom potreban je Pyramid code. Dobićeš ga od ruke iz bazena ako joj daš oko kamenog Oko ćeš pronaći kada u blizini bazena aktiviraš veliku statuu preko puta vrata i tako oslobodiš kamenog. Nateraj ga na polje crvenih lasera koje si uključio preko svetlećih kvadrata ispred bazena. Preko desnog Shift tastera pogledaj Pyramid Code u inventaru i datu šifru unesi između vrata na lokaciji gde se šetaju dva kamena stvorenja. U blizini je soba sa piramidom. Soba gde se Golem bori sa stražarima vodi do prostorije sa narandžastim dijamantom. Da bi ušao u sobu potreban ti je kod koji je u stvari raspored četiri morfa na slici u sobi gde lete ptice. Tu kombinaciju iskoristi na slici u sobi sa Golemom i stražarima. Sem narandžastog, zelenog, crvenog i sivog postoji plavi dijamant (koji se nalazi u sobi sa piramidom) i žuti, koji se nalazi u prostoriji ispred sobe gde je oslobođen kamenko. Da bi došao do žutog dijamanta, aktiviraj veliku statuu pored vrata. Na kraju uz pomoć Gem Codea u sobi sa piramidom postavi pravilno dijamante i pobegni stvorenju koje izađe do sledećeg teleporta

Marko i Goran

✉ ***Toonstruck* * *PC* *** Kojim redom treba izvlačiti knjige da bi se otvorila kapija na drugom spratu zamka?

Miodrag

Da bi otvorio prolaz, pomeraj knjige na sledeći način: plava I, crvena I, crvena III, plava II, plava III, crvena IV, crvena II i plava IV.

✉ ***Toonstruck* * *PC* *** Kako pronaći deo za mašinu po imenu stripes?

Miroslav

Treba naći deo koji je suprotan predmetu stripes (štrafte) koji koristi Malevalator. To su zvezdice iznad glave posle udarca bokserskom rukavicom u „Wacme" prodavnici.



✉ ***Toonstruck* * *PC* *** Šta raditi sa glavom robota u radnji u mračnom svetu? Da li se lepak može uzeti dva puta i kako (prvi sam iskoristio za kuglu i vevericu)? Kako otići u zamak? Šta raditi sa bodljikavom i žutom ribom koju izvučeš iz WC-a. Kada pozovem broj telefona sa slike iz Wacmea, sekretarica kaže da se čuvar vraća u šest sati. Šta uraditi da bude šest sati?

KN

Glava robota nema nikakav značaj. Lepak se koristi samo za vevericu i kuglu, posle čega ti više ne treba. Potrebna ti je riba list, tako da žutu i bodljikavu možeš vratiti u WC i pokušati ponovo. Ako si uspeo da uđeš u WC, onda ti telefon nije potreban. Da bi bilo šest sati, podesi polomljeni sat ispred Wacme prodavnice.

✉ ***Sam & Max: Hit the Road* * *PC* *** Našao sam prve tri lokacije (karneval, ribu, klupko). Kako da nađem sledeću?

ACA

Kompletno rešenje za igru je objavljeno u SK 12/94.

✉ ***Settlers* * *A* *** Šifre za poslednje nivoe u solo misiji glase level 20: Beacon, level 21: Pasture, level 22: Omnus, level 23: Tribute, level 24. Fountain, level 25: Chude, level 26: Trailer, level 27: Canyon, level 28: Repress, level 29: Yoki, level 30: Passive

✉ ***Tommy Gun* * *A* *** Šifre za nivoe glase: Paradise island - 442244, Fairground - 867377, Skyfortress - 835000, Spacemountain - 730098.

Ubica konzoola

✉ ***BloodNet* * *PC* *** Šta znači poruka koju mi daje Gerry Soo (Benny Puzzle mi nije razumljiv)?

✉ ***Bureau 13* * *PC* *** Kako ući u šerifovu sobu u bolnici? Kako ući u kombi koji je parkiran pored American Temporary Storagea? Kako uzeti stvari iz sefa u American Temporary storageu?

Pele & Raver

✉ ***Titanic* * *PC* *** Šta je cilj avanture? Šta prvo uraditi?

✉ ***Perfect Weapon* * *PC* *** Šifre za nivoe su: 1. DBDBBABA, 2. ADDCAADC, 3. ACBABBCC, 4. ADDDCACC, 5. DDBDBBCA, 6. CCDBCCDA, 7. AADBDDAC, 8. CADDCBCC, 9. ADAABADB, 10. BADDBBBC, 11. ABBDADDA, 12. DCADCAAC. Šifre za poboljšanja unesi u toku igre i pritisni enter: GMGODM - God mod, GMKILL - slabi neprijatelje, GMPETE - povećava moć, GMNORM - vraća u prvobitno stanje

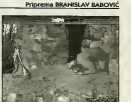
✉ ***Blood* * *PC* *** Dopuna šifri iz SK 7-8/97: Calgon - preskakanje nivoa, Funky shoes - Mod za superskokove, Keymaster - svi ključevi.

Silencer

✉ ***Command & Conquer: Red Alert* * *PC* *** Da li postoje šifre i kako glase?

JAJE

Karakteristika Command & Conquer serijala je upravo da nema nikakvih šifri za varanje sem naprednih kontrola jedinica, ukoliko se na radi o CD-RIP verziji.



✉ ***Time Commando* * *PC* *** Kako preći tablu koja se nalazi posle „Roman Imperi" table, gde te napadaju četiri protivnika? Posle njihovog ubijanja dolaze identični protivnici (obnavljaju se), kako dalje?

Marko Bogišić

✉ ***Dungeon Master* * *A* *** Kako pustiti vodu u bojler? Kako postaviti „Pyro" u posude na nivou ispod? Čemu služe „Techeye" i „Vacuum Fuse"?

✉ ***Ishar 2* * *A* *** Kako otvoriti vrata na ostrvu Akeers Island ispred kojih se nalazi tip sa zelenom sekirom? šta treba uraditi sa čičicom koji levitira na snežnom ostrvu?

Wild Dragon

✉ ***Leisure Suit Larry 7* * *PC* *** Kako da pobedim Dumi Mur u kockarskoj igri?

Pavle

Pre početka partije snimi poziciju i postupak ponavljaj svaki put kada osvojiš poene kod Dumi Mur. Igraj tako što ćeš davati najpribližniji broj na kockicama onome koji je bio prethodni. Kombinacije su random tako da će se posle nekog vremena ponavljati.

✉ ***The City of the Lost Children* * *Sony* *** U rešenju iz broja 7-8/97 izostavljen je deo. Svaki put kada pokušaš da otvoriš vrata ključem koji si našao u sobi iznad čičice koji je popio vino, pas koji se tu nalazi svojim lavežom probudi čoveka posle čega sledi famozna poruka „Game Over". Potrebno je kučetu dati kosku koja se nalazi preko puta kućice tj. ispod terase. Tek pošto kuče dobije kosku, bezbedno otvori vrata.

✉ ***Need for speed 2* * *Sony* *** Kako izabrati mod vožnje sa uključenim saobraćajem? Kako izabrati neobična vozila (kamion, bubu itd) kao u verziji za PC?

Leka, Ritopek

✉ ***Battle Arena Toshinden* * *PC* *** Šifre: funny heads - daje svim likovima velike glave, virtual1 - prebacuje pogled borbe u prvo lice, lifeisunfair - daje specijalne poteze.

✉ ***Alien Odyssey* * *PC* *** Da li postoje neke šifre za nivoe, energiju ili oružja?

✉ ***Need for Speed: Special Edition* * *PC* *** Da li postoje šifre za dodatna vozila ili staze?

Tales

✉ ***Alien Trilogy* * *Sony* *** Da li postoje neke šifre i kako glase?

Vladimir Paunović

Sve šifre za igru su objavljene u SI 14 ✏

☒ ***Torin's Passage* * PC** * Šta da uradim na pentagramu u „Pergoli" posle penjanja?
☒ ***The Settlers 2* * PC** * Kako otkriti celu mapu na prvom nivou? Šta da radim kada istraživači neće da nastave put? Kako praviti vojsku?

Smash

Mapu otkrivaš proširivanjem svojih granica tj. građenjem karaula za vojnike. Time automatski postižeš i veće kretanje izviđača koji se kreću samo u neistraženim delovima oko granica. Vojsku praviš povećanjem skale za regrutaciju na glavnom panelu. Obrati pažnju da imaš dovoljnu količinu zlata, jer se u suprotnom vojnici neće pojavljivati. ✏

☒ ***Tomb Raider* * PC** * Šta uraditi kada se uđe u veliku sfingu na dvanaestom nivou i upadne u bazen sa dve statue?

golub

Da bi ušao u podvodne statue, idi prema desnoj i plivaj između njenih nogu. Povuci polugu do vrata (nikako zlatnu polugu). Ona će te posle toga usisati kroz statuu. Posle toga izađi na vrh statue. Pri preskakanju obrati pažnju na nevidljive platforme. ✏

☒ ***Tomb Raider* * Sony** * Na osmom nivou nalaze se vrata za koja su potrebna dva srebrna ključa. Gde se oni nalaze?

Željko

Prvi ključ se nalazi na višoj platformi u uglu glavne sobe. Drugi se nalazi u sobi pored cisterne. Skoči dole kroz popucali pod i popni se na vrh sledeće sobe. ✏

☒ ***Leisure Suit Larry 6* * PC** * U SK S/97 piše da vozaču treba ponuditi šibicu kada počne da pretura džepove u parku. Međutim, on u parku samo okrene vozilo i odbija da uzme bilo šta. Šta uraditi da bi počeo da pretura po džepovima. Šta dati Rose i gde se to nalazi? Gde naći kupaći kostim za Larija?

☒ ***Blue Force* * PC** * Šta raditi posle sudara sa automobilom drugog dana?

Dex & Dux

☒ ***3 Skulls of Toltecs* * PC** * Kako pobeći iz zatvora?

Alex the Eagle

☎ ***Carmageddon* * PC** * Sledi spisak svih šifri za varanje:
SPAMFRITTERS - Free Repairs, BIGBOTTOM - Bodywork Trashed, SUPERHOOPS - Explosive Peds, IGLOOFUN - Hot Rod, GOGGLEPLEX - Underwater Ability, SPAMFORREST - Instant Handbrake, INTHELOFT - Drugs, BUYOURNEXTGAME - Jelly Suspension, CHICKENFODDER - Bouncey, FUNNYJAM - Turbo Peds, TRAMSARESUPER - Pedestrian Harvest, ISLANDRULES - Vesuvian Corpses, SMALLUDDERS - Giant Peds.

www.romiram.co.yu

☎ ***Heroes of Might & Magic II* * PC** * Da li postoji način da se pređe 10 nivo Rolandove kampanje?

DR. DOOm

Osnovna strategija u ovoj (završnoj) misiji kampanje je opremiti što bolje jednog heroja koji će zadati poslednji udarac opkoljenom zamku Arčibalda. Ne treba uludo rasipati novac na manje heroje. U pustinji na severoistoku mape nalaze se interesantni objekti koje treba obići (četiri piramide, dve sfinge i puno demonskih pećina). Takođe je poželjno što brže uništavanje zmajeva koji na jugu mape štite brodove. Ukrcajte jednog heroja i istražite donji deo reke. ✏

☎ ***Lost in L. A.* * PC** * Kako uzeti *Acid Droll* u muzeju?
☎ ***Leisure Suit Larry 6*** Šta treba uraditi u bazenu?

m. petko

☎ ***Dargon Lore 2* * PC** * Pronašao sam gornji i donji deo pakta, kako otvoriti vrata Sunca?

Gen

☎ ***Ultimate Soccer Manager 2* * PC** * Kako glase šifre za varanje?

Big Boss

☎ ***Darkseed* * PC** * Kako izaći iz zatvora u Darkworldu? Kako proći pored *Drekketh Guarda* desno od *Drekketh Guard Recruitment Centera*?

Jierry



☎ ***Neverhood* * PC** * Kada se ode do topa i unese deo šifre za podizanje topa koji se pronalazi ispod biblioteke kada je ugašeno svetlo, potrebno je uneti i šifru pod vodoravno. Kako ona glasi ili gde se nalazi. Šifra za melodiju (količina vode) je 31204.

Wemic

☎ ***Lotus 2* * PC** * Kako glase šifre?
☎ ***Heroes of Might & Magic* * PC** * Kakav uticaj ima *Attack Skill* jedinice koja napada sa *Defense Skillom* jedinice koja se brani i kako se to ogleda u nanošenju štete (Damage)?

Iron 666

Obe karakteristike spadaju u osnovne veštine heroja (uz spell power i knowledge). Vrednosti koje heroj poseduje u ovim veštinama se dodaju na osnovni broj koje imaju jedinice ✏

☎ ***Kongo* * PC** * Kako treba otvoriti vrata rudnika? Kako zapušiti rupu iz koje izlazi otrovni gas?
☒ ***Phantasmagoria 2* * PC** * Šta uraditi kada se obije Wernerova kancelarija u *Wintechu* i otvori odvijačem fioka? Čemu služi knjiga sa šiframa?

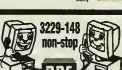
Ratboys

Uloguj se na Wernerovom kompjuteru kao Kertis (Curtis). Pročitaj sve poruke kako bi dobio šifru. Ponovo se uloguj kao Paul Werner i koristi šifru Carpe Diem. U donjem levom uglu klikni na ikonu kompjutera. Povećaj Kertisov nivo na 3. Kada te pita za šifru unesi Blacklotus. Izađi iz kancelarije. ✏

Konferencija „Šta dalje?" na BBS Politika koristi se na sledeći način: u glavnom meniju izaberi 'K' (konferencija), a zatim 'P' (pristup). „Šta dalje?" je konferencija broj 4. Sa 'C' čitaš poruke, sa 'S' šalješ svoju bilo kome. Na pitanja koja BBS postavi, odgovaraš po sledećoj šemi:

Od: Ime Prezime
Za: Branislav Babovic
Tema: Pomoc oko igre
(obrati pažnju da nema naših slova)

Pristupanjem ovoj konferenciji automatski odobravaš objavljivanje svoje poruke u redovnom broju „Sveta kompjutera". Poruke ne treba slati kao komentare SysOpu. Konferenciju, naravno, možeš pratiti pomoću off-line readera.



Svet kompjutera (Šta dalje?)
Makedonska 31, 11000 Beograd

Molimo saradnike rubrike da u svojim pismima obavezno naznače imena čitalaca na čija pitanja odgovaraju, iz kog broja je pitanje i za koji kompjuter je igra. Takođe neka provere Kompilacije u „Svetu igara" 7, 8, 10, 13 i 14, kako se ne bi ponavljala jedna ista pitanja i odgovori za pojedine igre. Poželjno je da saradnici na poleđini koverte napišu svoje ime. Nepridržavanje pravila povlači neobjavljivanje pisma. Hvala.

Priloge i pitanja možete slati elektronskom poštom na adresu sta.dalje@sk.co.yu

Piše SLOBODAN MACEDONIĆ

The Lost Files of Sherlock Holmes 2: Case of the Rose Tattoo

Jedna od najkompleksnijih avantura koje su se pojavile u toku ovegodine je drugi nastavak doživljaja Šerloka Holmsa u izdanju „Electronic Artsa". Stalan nedostatak prostora nam nije dozvolio da opišemo ovu izvanrednu igru ali zato sada objavljujemo njeno kompletno rešenje. Bitno je naglasiti da ovo rešenje, iako veoma dugačko, ukazuje samo na one radnje koje je na određenoj lokaciji neophodno uraditi. Da bi se sklopila kompletna priča igrač praktično mora pogledati i ispitati bukvalno svaki predmet, objekat ili osobu na koju naiđe. Razgovori sa svim ličnostima se moraju voditi dok se ne iscrpu sve opcije. To se naročito odnosi na Holmsovog saradnika i prijatelja doktora Votsona sa kojim je neophodno voditi dijalog na svakoj lokaciji, odnosno posle svakog značajnijeg događaja. Stoga ne treba posebno naglašavati da je za igranje ove avanture potrebno izrazito strpljenje i sistematičnost.

* * *

U prvom delu igre nalaziš se u ulozi dr. Votsona. Zadatak ti je da izvučeš Šerloka Holmsa iz depresije u koju je zapao posle ranjavanja njegovog brata Majkrofta. Ispred kuće u Bejker stritu pogledaj kiosk, probudi dečaka Viginsa i popričaj sa njim. Idi do Skotland Jarda i pokušaj da nagovoriš pozornika da te pusti unutra. Neće ti uspeti. Porazgovaraj sa „šibicarem", a zatim ponovo sa pozornikom. Posle razgovora na mapi Londona će se pojaviti dve nove lokacije. Najpre idi do „Diogenes" kluba. Pogledaj krhotine nastale posle eksplozije. Popričaj sa pozornikom Fobsom. Idi do bolnice. Medicinska sestra na ulazu te neće pustiti unutra. Pregledaj sve u čekaonici, popričaj sa čovekom koji leži na kolicima i pogledaj pacijenta na galeriji. Sada ponovo razgovaraj sa sestrom i ubedi je da te pusti da vidiš svog kolegu patologa. Uđi u mrtvačnicu i popričaj sa doktorom Mekejbom. Raspitaj se za nalaze do kojih je došao prilikom obdukcije, a zatim zatraži da te pusti da vidiš Majkrofta Holmsa. Doktor će ti pokazati prolaz do Majkroftove sobe. Tamo popričaj sa sestrom i sa Majkroftom. Pogledaj listu kraj kreveta i pregledaj ormančić. Od sestre zatraži da donese čašu vode. Kada ona ode ponovo popričaj sa Majkroftom i skini mu prsten sa ruke.

Vrati se do „Diogenes" kluba i prsten pokaži pozorniku. Uđi unutra. Pokušaj da otvoriš vrata levo, a zatim pogledaj kutijicu koja leži na podu. Idi desno. Pogledaj veliki časovnik, ispitaj ga i otkačeš kružnu ploču sa brojkama. Dodirni sat, ispitaj kružnu ploču i pokupi je. U Bejker stritu popričaj sa Viginsom i uđi u kuću. Pokucaj na vrata Holmsove sobe i obavesti ga o svemu što si otkrio. Sedi za laboratorijski sto i analiziraj kružnu ploču sa časovnika. Nožićem skini malo praha sa ploče i ubaci ga u posudu iznad gorionika. U posudu nalij natrijum-sulfat (sodium sulfate) i destilovanu vodu. Šibicama zapali gorionik u usledice mala eksplozija. To će privući Holmsovu pažnju i on će odlučiti da preuzme slučaj. Od ovog momenta, pa sve do kraja igre, nalaziš se u ulozi Šerloka Holmsa.

Najpre pregledaj bitne stvari u kući: otvori kovčeg pored vrata spavaće sobe i zaviri unutra, u spavaćoj sobi otvori orman i isprobaj kostime, a u kovčegu ispred kreveta naći ćeš šminku. Odsviraj nešto na violini, na fonografu možeš odslušati melodije zapisane na voštanim cilindrima. Vrati se u radnu sobu i popričaj sa Votsonom. Otvori pisaći sto i pokupi baterijsku lampu. Izađi iz kuće. Pokušaj da skineš šal sa ograde i tako ćeš privući Viginsa. Pričaj sa njim. Sa zemlje možeš pokupiti kamenčiće, mada to nije neophodno za dalji tok igre. Porazgovaraj sa vlasnikom kioska (Jonas Rigbi) i kupi novine. Tako ćeš saznati adresu „Daily Telegrapha".

Ispred Skotland Jarda popričaj sa „šibicarem" Odžijem. On će te izazvati da odigraš igru sa kartama. Kada Odži promeša karte klikni na njegovu ruku. Sada ponovo popričaj sa njim, a zatim priđi pozorniku i reci mu da ga Odži stalno vara na kartama. Posle toga ćeš moći da uđeš u policijsku stanicu. Pogledaj stanicu, uplakanu ženu, zatvorenika i ormančić u kome se čuva dokazni materijal. Pričaj sa narednikom dok on ne pomene inspektora Gregsona. Od Gregsona zatraži dozvolu za sprovođenje istrage, ali ćeš saznati da je za to nadležan ispektor Lestrejd. Ponovo pogledaj zatvorenika, a zatim reci naredniku da ti se čini da je zatvorenik bolestan. Popričaj sa Votsonom i ponovo sa narednikom. Pogledaj policu i primetićeš „Enciklopediju Britaniku". Naredniku reci da se posluži enciklopedijom. Posle kraće scene, Lestrejd će konačno biti slobodan da popriča sa tobom. Od njega zatraži da ti izda dozvolu za vođenje istrage.

Sada kada imaš zvaničnu policijsku dozvolu idi do „Diogenis" kluba i pokaži je pozorniku Fobsu. Upitaj ga šta zna o eksploziji. Uđi u klub i pokušaj da otvoriš vrata levo. Ispitaj tepih i malu kutijicu na zemlji. Ispostaviće se da je kutijica Majkroftova. Pokupi je, a zatim popričaj sa Fobsom i Votsonom. Uđi u susednu prostoriju. Pogledaj fotelju, police, statuu i lanac. Pokušaj da povučeš lanac, ali ti Fobs to neće dozvoliti. Ispitaj mesto eksplozije, a naročito oko grede u desnom delu ekrana. Ispitaj Fobsa detaljno o svemu, a zatim zatraži od Votsona da odvrati pozornikovu pažnju. Kada njih dvojica započnu razgovor priđi lancu, oslobodi ga, a zatim ga iskoristi



da izvučeš gredu iz ruševina. Upali baterijsku lampu i iskoristi je da osvetliš mesto eksplozije. Ponovo pretraži to mesto i naći ćeš oprugu satnog mehanizma. Pokupi baterijsku lampu, popričaj sa Votsonom i napusti klub.

Idi do bolnice. Od medicinske sestre zatraži da te pusti da vidiš Majkrofta. Pokaži joj policijsku dozvolu. Bezuspešan pokušaj. Pogledaj pacijenta na galeriji i primetićeš da je ozbiljno bolestan. Upitaj bolesnika na kolicima zašto ga drže u holu. Konsultuj se sa Votsonom i on će ti predložiti da na neki način prevariš medicinsku sestru. Ponovo popričaj sa pacijentom na kolicima, a zatim gurni kolica u levu stranu. Medicinska sestra će pojuriti za kolicima, a ti uđi u mrtvačnicu i porazgovaraj sa doktorom Mekejbom. Pokaži mu policijsku dozvolu i zatraži da ti dozvoli da pogledaš leš. Pregledaj telo, okreni ga i omiriši (!). Zamoli doktora da ti pokaže pokojnikove stvari. Otvori orman i ispitaj odeću. Popričaj sa Mekejbom o opekotinama na leđima poginulog, a zatim razmotri situaciju i sa Votsonom. Idi do Majkroftove sobe, popričaj sa sestrom i pogledaj listu iznad kreveta. Naći ćeš recept. Pročitaj recept, popričaj sa Majkroftom koji nazgled bunca, a zatim sa Votsonom.

Ispred ulaza u Majkroftov stan pogledaj cveće. Čuvar te neće pustiti unutra. Pokaži mu svoju vizit kartu, policijsku dozvolu i Majkroftovu poruku. Uprkos insistiranju neće ti uspeti da uđeš u Majkroftov stan. Takođe, potreban ti je i ključ. Pokušaj da započneš razgovor sa vozačem kočija, ali će on otići. Popričaj sa Votsonom i reci mu da prati vozača. Sačekaj da se Votson vrati i propitaj ga o onome što je otkrio. Vrati se u bolnicu i zapreti medicinskoj sestri da ćeš prijaviti njenu nemarnost. Pokaži joj recept i primoraj je da ti da ključ. Čuvaru ispred Majkroftovog stana pokaži ključ, ali te on ipak neće pustiti unutra. Vozač kočija će se u tom momentu vratiti. Razgovaraj sa njim i on će potvrditi da si Majkroftov brat. Čuvar će te tada pustiti unutra.

Pogledaj sve moguće u sobi. Naročito obrati pažnju na Bibliju. Popričaj sa Votsonom. Idi u spavaću sobu. Pretraži pisaći sto i pomeri svećnjak. Zapali sveću i pregledaj komad papira (scrapfold). Na papiru je zapisana šifra: BQQMZ HIJKLMNO & BTU. Pokupi papir, pogledaj rečnik i pričaj sa Votsonom. Idi do bolnice i Majkrofta upitaj za značenje šifre (odgovor glasi: APPLY WATER & FIRE). Sada idi do svog stana u Bejker stritu. Klikni papirom na laboratorijski sto. U tanjir sipaj destilovanu vodu i ubaci papir u nju. Zapali gorionik i prinesi vlažan papir plamenu. Dobićeš poruku: „Seek book in Greek". U Majkroftovom stanu pregledaj policu sa knjigama i naći ćeš jednu pod imenom „A name of Poe. Manutius Aldine". Sada prelistaj Bibliju (opcija: od početka) i naći ćeš još jedan komad prazne hartije. U spavaćoj sobi pogledaj nalivpero na pisaćem stolu. Protresi ga i probaj mastilo. Vrati se kući i analiziraj prazan papirić na laboratorijskom stolu. U posudu iznad gorionika sipaj jod (iodine) i destilovanu vodu, zapali gorionik i papirić ubaci u posudu. Konačno ćeš moći da pročitaš sadržaj poruke. Saznaćeš da je iz ministarstva odbrane ukradena tajna formula za spravljanje razornog eksploziva i da je neko iz ministerstva naprasno obustavio istragu o tom događaju. Upoznaj Votsona sa sadržajem poruke. Otvori pisaći sto i u rokovniku pronađi adrese lorda Loutona, Silverbridža i Prata.

Idi u bolnicu i od Majkrofta ćeš saznati adresu profesora Duera koji je otkrio formulu. Idi do profesorove laboratorije i popričaj sa njim. Daj mu oprugu radi analize. Pogledaj laboratorijski sto i gvozdenu peć. Otvori vrata peći i naći ćeš kopiju formule. Popričaj sa Votsonom i ponovo sa profesorom. U rezidenciji lorda Loutona pogledaj album sa slikama na stočiću. Primetićeš da je zaključan. Pogledaj batlera i pričaj sa njim. Zatraži da pozove lorda. Kada on uđe u susednu sobu, idi levo i pokušaj da se popneš uz stepenice. Batler će se u tom trenutku vratiti i uvešće te u lordovu sobu. Pregledaj sve i porazgovaraj sa Loutonom. On će se, međutim, pokazati kao veoma neprijatan sagovornik i neće pristati da govori o formuli. Pre nego što odeš batleru daj vizit kartu. Idi do Silverbridžovih. Batler te neće pustiti unutra. Pregledaj stvari po sobi i primetićeš da se tu igralo malo dete. Iz činije uzmi pepermint bombone. Ponovo popričaj sa batlerom i napusti kuću. U Pratovom stanu razgovaraj sa gazdaricom. Saznaćeš da je Prat na odmoru. Gazdarici reci da te obavesti čim se Prat pojavi.

Idi do svog stana i gospođa Hadson će ubrzo doneti telegram od inspektora Lestrejda. Pročitaj poruku i saznaćeš da se dogodilo ubistvo kraj obeliska „Kleopatrina igla". Popričaj sa Votsonom i uputi se na lice mesta. Pozorniku pokaži Lestrejdov telegram i ispitaj ga o svemu što zna. Pregledaj mrlje na stepenicama. Idi do Skotland Jarda i kod Lestrejda se raspitaj šta se dogodilo sa telom. Razgovaraj sa narednikom koji sedi za stolom i on će te uputiti u bolnicu. U mrtvačnici pokaži telegram doktoru Mekejbu. Popričaj s njim. Ispitaj telo na stolu i na zadnjici ćeš primetiti istetoviranu ružu. Još jednom ispitaj telo i od Mekejba zatraži da pogledaš pokojnikove stvari. U ormanu ćeš između ostalog naći crni šešir. Posle toga pogledaj fiždere i ostala tela u njima. Popričaj sa Votsonom i ponovo sa Mekejbom. Idi do ulaza u Skotland Jard i informiši se od Odžija o tome šta se priča po gradu.

Sada je potrebno da ispitaš krunskog svedoka ubistva kod „Kleopatrine igle" (zove se Džes Nidem). Idi do njegove kuće i verbalno ga „pritisni" sve dok on ne počne da govori istinu. Pričaj sa Votsonom. Otvori kovčeg i u njemu ćeš naći kravatu. Ispitaj je i ispostaviće se da je to kravata diplomaca sa Kembridž univerziteta. Ponovo pričaj sa Džesom i nateraj ga da prizna da je pokrao stvari na mestu ubistva. Konsultuj se sa Votsonom i posle toga će Džes izvaditi časovnik iz džepa i staviti ga na kamin. Pogledaj časovnik i zatraži od Džesa da pođe sa tobom na mesto zločina. Kada dođeš tamo ispitaj detaljno Džesa o tome šta se tačno desilo. Pogledaj krvave mrlje na stepenicama. Upali baterijsku lampu i spusti je na stepenice. Primetićeš dugme i zardali disk (privezak). Pokupi ih. Uzmi ribarsku kuku i pokušaj da „pecaš". Traži od Džesa da ti pokaže tačno mesto gde je predmet o kome govori pao u vodu. Posle toga ćeš „upecati" revolver. Pokušaj da ispeiš metak. Pre nego što napustiš lokaciju ne zaboravi da poneseš baterijsku lampu.

Vrati se u Bejker strit i Viginsu reci da pronađe čoveka koga je opisao Džes. Popričaj sa Rigbijem i uđi u kuću. Analiziraj privezak na laboratorijskom stolu. U posudu sipaj hlorovodoničnu kiselinu (hydrochloric acid) i azotnu kiselinu (nitric acid), a zatim ubaci privezak u rastvor. Potom ga pincetom izvadi napolje i koristeći lupu pročitaj natpis koji glasi: 23/6/76 (datum diplomiranja na Kembridžu). Idi do Ramsijeve krojačke radnje. Popričaj sa damom, krojačem i Votsonom. Pregledaj sve u radnji, a onda se ponovo obrati dami. Reci joj da je isti materijal jeftiniji u konkurentskoj prodavnici i ona će otići. Popričaj ponovo sa krojačem Ramsijem i pokaži mu šešir i dugme. Na stolu uz levi zid pogledaj iglu i pokupi dugme. Ramsija zamoli da ti da jednu iglu, a zatim je uzmi sa stola. Upitaj krojača da li ima ideju gde je šešir mogao biti kupljen, ali ćeš ostati bez preciznog odgovora.

Na železničkoj stanici uhvati voz za Kembridž. Pregledaj knjige i pokušaj da probudiš portira Fleminga. Pogledaj šolju i videćeš da je u njoj bilo alkohola. Reci Votsonu da nabavi neko piće. Pregledaj sve po sobi, a kada se Votson vrati ponovo probaj da probudiš Fleminga. Ovog puta će ti uspeti. Pošto portir malo „potegne", zatraži da ti pokaže evidencione knjige diplomiranih studenata. Na osnovu podatka sa priveska i foto-albuma shvatićeš da je ubijeni zapravo Prat. Povrh toga, on i lord Louton su bili drugari iz iste generacije.

Idi do Pratovog stana i gazdarici saopšti šta se desilo. Popričaj sa Votsonom, a zatim zamoli gazdaricu da ti dozvoli da pronjuškaš po stanu. Detaljno ispitaj sve po sobi. Pogledaj i pomiriši iglu za šešir koja leži na stolu. Osetićeš opijum. Uzmi iglu i uđi u susednu sobu (iza zavese). Ispitaj kamin. U pepelu ćeš naći komad nesagorele crvene trake. Otvori veliku kutiju, pogledaj male kutije i pokupi šibice. Pogledaj i omiriši nargile pored kreveta (istočnjačka lula za pušenje duvana). Koristeći iglu za šešir pročisti nargile i otkrićeš tragove opijuma. Na radnom stolu se nalaze nekakvi papiri. Pročitaj šta piše na papirima. Pokupi fotografiju i zaviri u kantu za otpatke. U kanti ćeš naći komadić papira. Pogledaj ga i skini voštani pečat sa njega. Popričaj sa Votsonom i napusti kuću.

Vreme je da posetiš javno kupatilo. Čuvar na ulazu te neće pustiti da uđeš u saunu. Popričaj za posetiocima. Pogledaj radijator (možeš pokušati da podesiš ventil), pregledaj i pomiriši peškire i pomeri veliki valjkasti jastuk. Pošto si se uverio u (ne)higijenu koja vlada u prostoriji, čuvaru zapreti da ćeš ga prijaviti. Sada ćeš moći da uđeš u saunu.

(nastaviće se)


ESPRO
CD KLUB
PC CD ROM
Kralja Milutina 19
Tel: 011/3232-086
PlayStation
E-Mail: espro@eunet.yu
NOVO!
ESPRO CD Klub
PRODAJA RAČUNARA
I PC OPREME
NOVI BEOGRAD
Milentija Popovića 32a
Tel/Fax: 011/311-52-69
NOVO!
KOPIJE ORIGINALA
15.-
PRODAJNA MESTA:
1. Novi Sad - ESPRO
Narodnog Fronta 2
Tel: 021/350-208
2. Beograd - DJ. PUB
Starine Novaka 6
Tel: 011/3242-075

Priprema GORAN KRSMANOVIĆ

Do 22. avgusta primili smo 282 kupona. Među njima bilo je 41% vlasnika Pentiuma, 55% vlasnika 486-tica i 4% vlasnika ostalih kompjutera

Dobitnici nagrada u ovom broju:

M&S Soft (011/146-744) vrši uslugu bespiatnog snimanja po pet disketa ili jednog kompakt diska dobitnicima.

- Marko Radić, Ilije Stojadinovića 8/10, 11000 Beograd,
- Saša Ristić, Žrtava fašizma 5/12, 18000 Niš,
- Siniša Trufunović, Radomira Raše Radujkova 8/3, 21000 Novi Sad,
- Nenad Naumović, Bulevar AVNOJ-a 177/10, 11070 Novi Beograd i
- Filip Vuković, Vojvode Dojčina 1, 11000 Beograd

Diler Soft (011/323-18-14) vrši uslugu bespiatnog snimanja po pet disketa ili jednog kompakt diska dobitnicima:

- Aleksandar Takić, Delijska 6/16, 18000 Niš,
- Miloš Kolarić, Dimitrija Tucovića 67, 31000 Užice,
- Tihomir Vujić, Horgoški put 1/6, Palić,
- Nenad Kanelić, Jug Bogdana 4/5, 37000 Kruševac i
- Damjan Komarica, Karađorđeva 88/I, 14000 Valjevo

Čestitamo srećnim dobitnicima (za preuzimanje nagrada treba da se jave sponzorima) i pozivamo sve čitaoce da nam i dalje šalju glasove za Game Top 25 na donju adresu.

SVET KOMPJUTERA
(Game Top 25)
Makedonska 31
11000 Beograd

Na ovom kuponu napišite čitko, štampanim slovima, nazive pet najomiljenijih igara

br	Naziv igre
1.	
2.	
3.	
4	
5	

Ime i prezime:

Adresa:

E-mail adresa:

Imam godina. Imam kompjuter

TOP 10 AMIGA

1.	BURNOUT
2.	WHEELS ON FIRE
3.	TOMMY GUN
4.	AIR BUS 320 97
5.	LEGIONS
6.	WORMS: DIRECTOR'S CUT
7.	BLOCKHEAD
8.	CAPITAL PUNISHMENT
9.	MECN FORCE
10.	WIZARD'S WORLD

TOP 10 PC

1.	TWINSEN'S ODYSSEY
2.	DUNGEON KEEPER
3.	PANDEMONIUM
4.	ECSTATICA 2
5.	PACIFIC GENERAL
6.	X-COM: APOCALYPSE
7.	HARD CORE 4X4
8.	F-16 FIGHTNING FALCON
9.	BATRAYAL IN ANTARA
10.	PREMIER MANAGER 97

Top 10 je mesečna lista najtraženijih igara na domaćoj sceni. Formira se na osnovu informacija dobijenih od preprodavaca, informacija iz stranih časopisa i ličnih mišljenja članova redakcije. Igre su rangirane prema popularnosti i potražnji, a ne kvalitetu

GAME TOP 25

TP		PP	NP	Naziv igre i firme	TG	MG
1.	○	1.	1.	TOMB RAIDER - Eidos Interactive	317	60
2.	○	2.	2	C&C: RED ALERT - Westwood Studios	274	41
3.	○	3.	1.	FIFA 97 - EA Sports	258	35
4.	○	4.	3.	DUKE NUKEM 3D - 3D Realms / Apogee	244	32
5.	○	5.	5.	DIABLO - Blizzard Entertainment	213	30
6.	○	6.	5	QUAKE - Id Software	206	25
7.	○	7.	7.	SCREAMER 2 - Virgin Interactive	189	25
8.	○	8	8.	LEISURE SUIT LARRY 7 - Sierra On-Line	161	22
9.	○	9	3.	WARCRAFT 2 - Blizzard Entertainment	147	21
10.	▲	11	10	TIME COMMANDO - Adeline Software	146	26
11.	▼	10.	9.	MORTAL KOMBAT 3 - GT Interactive	145	20
12.	○	12.	8.	CIVILIZATION 2 - MicroProse	134	15
13.	○	13.	12	NBA LIVE 97 - EA Sports	112	13
14.	▲	17.	14.	COMMAND & CONQUER - Westwood Studios	110	18
15.	○	15.	11.	NNL NOCKEY 97 - EA Sports	104	7
16.	▼	14.	14.	DESTRUCTION DERBY 2 - Psygnosis	103	5
17.	▼	16.	15	MORTAL KOMBAT 2 - Acclaim	102	7
18.	▲	25.	18	MDK - Shiny Entertainment	98	31
19.	▲	24.	19	NEROES OF MIGHT & MAGIC 2 - New World Comp.	96	28
20.	▲	23.	20	KRUSN KILL 'N' DESTROY - Electronic Arts	92	23
21.	▼	17.	17.	SPACE JAM - Acclaim	90	8
22.	▼	18	18	LORDS OF THE REALM 2 - Sierra On-Line	89	5
23.	▼	19.	16.	F-22 LIGHTNING 2 - Nova Logic	88	5
24.	▼	21	9	DARK FORCES - Lucas Arts Entertainment	80	8
25.	▼	22	7	DOOM 2 - Id Software	77	7

TP - trenutna pozicija igre, PP - prošlomesečna pozicija igre, NP - najbolja pozicija koju je igra zauzela, TG - trenutni broj glasova, MG - broj glasova u proteklom mesecu

Game Top predstavlja godišnji pregled najboljih igara. Listu svakodnevno menjaju čitaoci slanjem glasova za najomiljenije igre. **Game Top 25** predstavlja trenutni presek najbolje plasiranih igara.

ISPOD CRTE

26	NEED FOR SPEED 2	76	36	COLONIZATION	41
27	COMANCHE	74	37	US NAVY FIGHTER 97	40
28	FIFA 96	70	38.	WORMS	38
29	POWER F1	65	39	ALADDIN	37
30	CIVILIZATION	59	40	X-WING	31
31	NORSE BY NORSE WEST	56	41	THE NEED FOR SPEED	30
32	STAR GENERAL	52	42	THE LION KING	29
33	MORTAL KOMBAT	51	43	THE SETTLERS	27
34	DISCWORLD 2	50	44	FORMULA ONE GRAND PRIX 2	26
35	NBA LIVE 95	43	45	NASCAR RACING 2	25

Ispod crte su igre najbliže plasmanu na Game Top 25. Glasovi čitalaca mogu lako promeniti status tih igara

IGRA MESECA

Twinsen's Odyssey

Little Big Adventure 2

Na planeti Tvinsan koju obasjava binarni zvezdani sistem život je prerastao u pravu idilu otkako je Tvinsen, junak naše priče, uspeo da pobedi zlog doktora Fanfroka. Četiri rase su ponovo počele da žive u harmoniji, a zatvori, tvrđave, klonirani roboti i vojne patrole zaboravljeni su brže nego što je to iko mogao pretpostaviti. Velikog heroja u početku su slavili svi, ali su vremenom i njegovi podvizi prerasli u nešto o čemu se govori još samo u muzeju tokom turisučkih i đačkih poseta. Tvinsen se tako vratio mirnom životu sa svojom ženom Zoe, očekujući prvu prinovu.

Jednog dana oluja neočekivano jakog intenziteta pogodila je čitavu planetu. Nikome nije bilo jasno šta se dešava, uključujući i „čarobnjaka vremena" zaduženog za kontrolu meteoroloških prilika. A onda, kada su se oblaci konačno razišli zahvaljujući maloj Tvinsenovoj intervenciji, narod planete imao je šta da vidi - leteći tanjiri nepoznate civilizacije lebdeli su nad njihovim glavama. Da je toga dana kojim slučajem bio Dan nezavisnosti planete Tvinsan, ko zna kako bi se proveli njeni stanovnici. Ovako, jedno obično popodne završilo se sletanjem vanzemaljaca na tlo uz drugarski pozdrav „Dolazimo u miru. Tu smo da vas posmatramo". Nažalost, u tom momentu niko se nije zapitao kako je moguće da vanzemaljci veoma liče na pokojnog dr Fanfroka.







Iza naslova *Twinsen's Odyssey* krije se, verovatoo već pogađate, drugi nastavak igre *Little Big Adventure*, jedne od najboljih i najpopularnijih arkadnih avantura od začetka ovog žanra kompjuterskih igara, pa do danas. Kada je *LBA* (kako je mnogi skraćeno zovu) svojevremeno izneta pred sud javnosti, bilo je jasno da se radi o ostvarenju koje je bilo daleko ispred svog vremena, kako zbog SVGA grafike koja je za ondašnje prilike bila mislena imenica, tako i zbog same koncepcije igre, njenog izvođenja, pa čak i zbog neobične priče u kojoj je bilo puno pozitivnog duha i vedrine što, inače, toliko nedostaje mnogim savremenim igrama.

Za dve i po godine koliko je prošlo od pojave *Little Big Adventure*, kompjuterska tehnika je ostvarila značajan korak napred, što je uticalo na to da današnje igre budu realnije, ali i glomaznije nego ikada. Programeri francuskog „Adelinea" se, međutim, nisu poveli za aktuelnim trendovima, pa je *Twinsen's Odyssey* napravljen uz korišćenje starog programskog „enginea" koji je pretrpeo praktično samo jednu, ali vrednu izmenu. Naime, pogled na okolinu u scenama koje se odvijaju u eksterijeru više nije isključivo izometrijski (fiksiran položaj kamere u odnosu na prostor), već se dinamički menja u zavisnosti od mesta gde se glavni junak trenutno nalazi. Pored toga, svaka lokacija je opremljena sa nekoliko statičnih kamera koje igrač može menjati prostim pritiskom na taster 'Enter'. Sa druge strane, scene u enterijeru se ne razlikuju ni „za milimetar" u odnosu na prvi deo. Dakle, sa tehničkog aspekta *Twinsen's Odyssey* nije doneo ništa revolucionarno, no, to nikako ne treba smatrati manom igre, jer ona i ovakva kakva je izgleda bolje od mnogih konkurenata.

Način igranja i vođenje lika takođe su pretrpeli zanemarljive promene. Tvinsen i dalje svoje ponašanje može izražavati na četiri različita načina, s tim što se *Athletic* mod sada zove *Sporty*. Kao zanimljivu novost izdvajamo prevozna sredstva (npr. automobil sa „pucom", taksi-motocikl i sl.) koje glavni junak koristi za brži prevoz između bitnih lokacija na pojedinim ostrvima, ali i za rešavanje pojedinih problema. Takođe, holo-mapa svih ostrva je sada daleko detaljnija i može biti od velike pomoći neiskusnim avanturistima. Svaki put kada igrač tokom razgovora, ili na neki drugi način, dođe do bitne informacije za dalji tok igre, na mapi se odmah pojavljuje crvena strelica koja ukazuje na lokaciju koju bi trebalo posetiti. Na ovaj način igranje je donekle olakšano, ali se i pored toga *Twinsen's Odyssey* može uvrstiti u klasu prilično teških igara.

Na naše veliko zadovoljstvo autori su smogli snage da priznaju da je njihov „genijalni" sistem za čuvanje pozicija iz prvog nastavka bio neviđena glupost, te da su tim izumom sebi učinili medveđu uslugu i izazvali opravdani revolt kod igrača. Ovoga puta oni su se opredelili za klasičan „Save/Load Game" sistem koji možda jeste prepotopska izmišljotina, ali još uvek predstavlja najbolje rešenje kad su u pitanju pozicije.

Uprkos tome što je mnogo toga ostalo po starom, *Twinsen's Odyssey* nije izgubio ništa od lepote, šarma i kvaliteta prvog dela. Štaviše, igra je još duža, ima bolju i kompleksniju priču, grafika je raznovrsnija (SVGA se podrazumeva), muzička pratnja prelepa, sve u svemu, idealan spoj najznačajnijih osobina koje utiču na kvalitet neke igre. Ono što bismo možda mogli zameriti autorima jeste njihova težnja da se avantura još više začini arkadnim elementima, što se ponekad pokazalo opravdanim, a ponekad ne. Razumljivo je da Tvinsena napadaju njegovi neprijatelji, ali nikako ne možemo da shvatimo zbog čega su se među napadačima našle kante za smeće, kaktusi, sitna dečica i slična smetala koja mnogo više pristaju nekoj platformskoj igri nego avanturi, bez obzira što ona ima arkadni predznak.

Ako spadate u one ljude koji su voleli *Little Big Adventure* (a takvih je bilo puno), ne postoji ni jedan jedini razlog zbog koga biste preskočili *Twinsen's Odyssey*. Adute ove igre smo nabrojali, a odluku da li ćete je uvrstiti u svoju kolekciju moraćete da donesete sami.

Slobodan MACEDONIĆ

ACTIVISION

Originalni softver dobili smo od izdavača „Activision"

ZANR: arkadna avantura

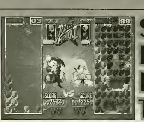
PLATFORMA: P/90, 8 MB RAM-a

MEDIJUM: 1 kompakt disk

91

(Svi kvaliteti prvog dela)²

Arkadni momenti u igri pomalo zamaraju.



Super Puzzle Fighter II Turbo

Najpopularnija „Capcomova" igra svih vremena je svakako *Street Fighter*, praćen velikim brojem raznih nastavaka, plagijata, specijalnih verzija i sličnih varijacija na temu. Konačno se, iz iste kuće, pojavila igra sa motivima legendarne tabačine, a koja ne spada u borilački žanr. Naprotiv, *Super Puzzle Fighter II Turbo* je neobična logička zavrzlama sa osvežavajućom idejom koja najviše asocira na legendarni *Tetris*.

Ideja je jednostavna. Dva igrača se trude da, pravilnim slaganjem kristala, sakupe što više bodova koji se pretvaraju u udarce koje izvode likovi u centralnom delu ekrana. Pobednik je onaj čiji lik ostane na nogama. Jasno? Kako nije?

Pa dobro, malo da razradimo pravila. Sa vrha ekrana uvek padaju po dva vezana kristala različitih boja koje treba pravilno aranžirati, tj. spojiti što više kristala iste boje, kako bi ovi formirali sve veće strukture. Zatim, kada sa vrha počne da se spušta razbijajući kristal (objašnjenje vidi niže) određene boje, treba ga spojiti sa složenim kristalima i ovi će popucati (ako se dodiruju bar jednom stranom) i tako osloboditi mesta za nove kristale. Što više kristala popuca u jednom pokušaju, to će više brojčanih kristala pasti u polje vašeg suparnika, ostavljajući mu tako sve manje prostora za manevrisanje. Kada protivniku popunite čitavo polje, vaš lik će izvesti odlučujući udarac i runda je dobijena. Iako se čine komplikovana, pravila se brzo nauče.

Kako se iz prethodnog pasusa moglo videti, postoje nekoliko različitih tipova kristala.

Normal Gems - obični kristali koje marljivo ređate počev od dna ekrana.

Power Gems - nastaju kad spojite četiri ili više običnih kristala koji tada formiraju ovu gromadu čije razbijanje donosi mnogo brojčanih kristala protivniku.

Crash Gems - razbijajući kristali okruglog oblika koji, kada se spuste na kristal iste boje čine da ovaj prsne. Isto tako će iščeznuti i svi kristali te boje koji su spojeni s njim.

Counter Gems - su beskorisni kristali koji zauzimaju prostor onoliko poteza koliko govori cifra u njima (najšešće 5). Na kraju oni se pretvaraju u regularne kristale. Ovi brojčani kristali se pojavljuju kada protivnički igrač izvede neki bolji potez, tj. kad u cugu uništi veći broj svojih kristala.

Rainbow Gems - kristali u obliku dijamanta koji će uništiti sve kristale (čak i ako nisu spojeni) sa bojom u kojoj je kristal koga spustite zajedno s njim.

Igra ima tri moda, pri čemu je najinteresantniji Street Puzzle Mode, naročito ako igrate protiv živog protivnika. Za početak bi bilo preporučljivo proći kroz opciju Training Demo, koja ilustrativno objašnjava pravila. Postoji i opcija za mrežno igranje koju, sticajem okolnosti, nismo stigli da probamo, ali provereno radi.

Super Puzzle Fighter II Turbo bismo ocenili i većom ocenom da nije neshvatljivo velike hardverske zahtevnosti. Ovako ostaje samo dobar utisak o ovoj igri kao sjajnom osveženju za kraj leta.

Gradimir JOKSIMOVIĆ

Originalni softver dobili smo od izdavača „Virgin Interactive Entertainment"

ŽANR: logička igra

PLATFORMA: P/90, 16 MB RAM-a

MEDIJUM: 1 kompakt disk

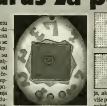
8 — Interesantna ideja, zabavna atmosfera.

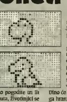
2 — Slabe tehničke karakteristike. Velika zahtevnost.

Dinosaurus za poneti

Tamagotchi Light

O Tamagotchiju, virtuelnom piletu iz Japana, ste već imali priliku da čitate u našim ranijim brojevima (SK 6/97 i 7-8/97). Do sada su se po svetu razmileli najrazličitiji virtuelni kućni ljubimci, pored originalnog pileta tu su kučići, mačići, kornjače, pačići, vanzemaljci...pa i dinosauri. *Virtual Dino* je jedan od ovih ljubimaca. Malo jajoliko kućište sa četiri mekana dugmeta je izdržalo „džep-test", tj. ako želite možete ga nositi kao privezak za ključeve bez straha od lomljenja ili slučajnog pritiskanja dugmadi. Prvo dugme služi za izbor funkcija, drugo za potvrđivanje, treće za prekid funkcije i četvrto za isključivanje zvuka.





U meniju ovog ljubimca su sledeće funkcije: hranjenje, svetlo (gasite ga kada Dino spava), igra sa ljubimcem, lečenje (ako se Dino razboli date mu injekciju), toalet, kontrolni meni, prekoravanje i indikator promene Dinovog raspoloženja koji se pali kada vas životinjica zove.

Sve ovo funkcioniše odprilike ovako. Dino je usamljen i zove vas da se poigrate, igra se sastoji u tome da pogodite u koju stranu će Dino da okrene glavu, jedna se igra sastoji od pet pokušaja, ako pogodite tri ili više puta, životinjici se poboljšava raspoloženje, ali igranje je zamorno pa Dinu pada težina i tada ga treba hraniti. Batak je hranjiviji, ali jabuka je slađa pa kao igranje i ona popravlja raspoloženje. Ako vas Dino i pored toga što je sit i izigran zove, znači da je razmažen i treba ga prekoriti. Nakon odmora posle jela Dino će u uglu ekrana obaviti nuždu, za njim treba počistiti ili će se razboleti, a to znači davanje injekcija. U kontrolnom meniju očitavate starost, težinu, disciplinovanost, sitost i sreću vašeg Dina. Ovaj dinosaurus se razlikuje od originalnog Tamagotchija po tome što je prigodniji za malu decu, tj. kada zbog nekog razloga ugine, ili se nakon nekoliko meseci baterije istroše moguće ga je ponovo startovati.

Dino oživi kada iz kućišta izvučete osigurač, prvih pet minuta nakon startovanja, uz sliku vulkanske erupcije na ekranu, čekate da se dino izlegne. Za to vreme u priloženom uputstvu vas savetuju da podesite vreme (dinov bioritam). Inače, kada ste i vi i Dino budni, cela stvar je vrlo zabavna, na svakih 5 minuta do sat vremena Dino će vas pozvati jer ste mu potrebni, a možete ga hraniti i igrati se sa njim bez njegovog poziva, tako će biti srećniji. U zavisnosti od zadovoljstva i uzrasta Dino menja svoj izgled, od punoglavca do brontosaura.

Na kraju se nameće pitanje ko je ovde gazda, jer ako želim da Dino dobro napreduje ja njemu ne smem da smetam, a on mene budi u tri ujutro. Za sada još uvek nisam počeo da razgovaram sa Dinom, ali ako uskoro budete po ulicama viđali sve više ljudi koji naizgled pričaju sama sa sobom, pre nego što pozovete nadležne ustanove, proverite da li samo pokušavaju da nešto objasne svom Tamagotchiju.

Dragan KOSOVAC

PACIFIC GENERAL

Volite li strategije? Pretpostavimo da je tako. U tom slučaju sigurno vam je poznata sledeća situacija. Bitka je skoro izgubljena, vi sa dve-tri izolovane jedinice, koje su se neprimetno približile glavnom centru protivnika, pokušavate samoubilački napad na isti u poslednjoj nadi da nekako preokrenete poraz u pobedu. Međutim, najčešće ili napad uspe, ali nijedna vaša jedinica „ne preživi" ili su jedinice nepripremljene na vašu taktiku i pokazuju veću želju za „životom" nego li za uništenjem protivnika. Da je barem samo jedna od njih bila trenirani kamikaza možda bi i uspeli. Dugo se čekalo na igru koja podržava ovakvu strategiju. U pitanju je naravno istorijski sukob koji je zbog premoći protivnika i proizveo ovu taktiku u japanskoj ratnoj avijaciji. „Božanski vetar" sada uz vas ili protiv vas u *Pacific Generalu*.

Ljubaznošću softverske distributerske kuće „Mindscape" imali smo priliku da igramo „prerelease" verziju ovoga programa namenjenu samo poznatim svetskim časopisima koji se bave multimedijalnom zabavom (u koje smo mi zalutali zahvaljujući komunikativnošću urednika „Sveta igara"). Programeri SSI, koji je proizvođač ove igre, spadaju u vrhunske znalce na polju strateških igara, što su i dokazali u *General* seriji. Da vas podsetimo prva igra iz ove serije bila je *Panzer General* (opisana u SK 2 3/95), a zatim su usledeli redom *Allied, Fantasy* (SI 14), i *Star General* (SK 3/97). Redovne čitaoce SK upućujemo da još jednom pogledaju opis igre *Panzer General* u kojem je Nikola čudnog prezimena lepo naveo korišćenje interfejsa koji praktikuje SSI u igrama Five stars serije.

Predsednik Ruzvelt je 6. decembra 1941. godine napisao sledeću poruku japanskoj vladi: Skoro pre jednog veka predsednik Sjedinjenih Država poslao je poruku japanskom caru u kojoj je ponudio ruku prijateljstva japanskom narodu bla, bla, truć, truć, danas u napetoj situaciji u ime naroda Amerike koji veruje u mir želim da bla, bla, truć, truć, pa ako biste mogli da povučete sve svoje trupe iz Indokine.

Japan je 7. decembra 1941. godine napao Perl Harbur i potopio skoro svu američku pacifičku flotu (izuzev nekoliko brodova koji su slučajno bili na manevrima van luke) čime je počeo jedan od najkrvavijih sukoba u istoriji ratne mornarice. Je l' da, da i vi ne bi povukli sve svoje trupe? Uostalom moći ćete vrlo lako to da dokažete ukoliko u *Pacific Generalu* izaberete opciju Campaign i odigrate celokupnu japansku kampanju tokom Drugog svetskog rata. Ako se pokažete kao spretan general (možda je zbog broja pomorskih bitaka možda bolje reći admiralom) moći ćete da učestvujete i u nekoliko bitaka koje su japanski generali mogli samo da odsanjaju kao lepe snove dan pre nego li izvrše harikiri (zauzimanje San Franciska na primer). Naravno, ako vam se ne sviđa ideja da Japan izađe kao pobednik iz ovog sukoba, proizvede još jeftinije Sony televizore, Kawasaki motore i ostale japanske koještarije možete istaći Stars & Stripes zastavu, postaviti se na čelo američke kampanje i dokazati da je Amerika uvek u pravu. Vidim da već pretpostavljate da smo mi igrali uglavnom sa samurajskim mačem o pojasu.



Opcija Scenario pruža vam mogućnost da odigrate pojedinačne bitke bez obzira koju stranu u sukobu izaberete. Ako želite da igrate protiv prijatelja možete to učiniti i na jednom računaru, ali je mnogo interesantija mogućnost igranja preko Interneta, direktno povezanim računarima ili modemskom vezom dva računara jer eliminiše mogućnost da vam (ne)prijatelj otkrije raspored trupa i poteza preko vašeg ramena. A kada vam jednog dana dosade sve bitke možete napraviti svoju sopstvenu koristeći raznorazne jedinice iz preko trideset različitih zemalja i koristeći već pripremljene mape iz *Panzer, Allied* i naravno *Pacific Generala*. Verujemo da će se novi scenariji, napravljeni od zaludnih stratega (u koje i sam spadam), naći na Internetu vrlo brzo nakon pojavljivanja igre.

Da biste uspeli da savladate protivnika, sem zavidnog strateškog znanja potrebno je da poznajete i neke nove mogućnosti koje su programeri SSI uvrstili u ovu strategiju. Vrlo je važno da znate da neke jedinice poseduju specijalne mogućnosti. Tako na primer, sem već pomenutih jedinica kamikaza postoje i bunker killer jedinice koje imaju poseban bonus od +4 pri napadu na bunkere. Na ranger jedinice ne utiče rugged defence (oštar otpor), inžinjerske jedinice na reči omogućavaju preostalim vašim trupa da lakše forsiraju reku i takođe pri napadu ignorišu entrenchment (utvrđivanje u rovovima) neprijateljskih trupa, fearless jedinice se nikada ne povlače, torpedo bomber avioni imaju mogućnost da napadaju brodove sa jednog polja razdaljine, brodovi i avioni koji poseduju radar specijalizaciju ignorišu noćne uslove (još jedna novost u *Pacificu* određeni broj krugova se može odigrati i noću što uzrokuje smanjenu vidljivost i pokretljivost) veliki brodovi koji poseduju radar opciju na napad odgovaraju punom snagom a ne sa 1/2 kao ostali.



Vrlo je važno da primetite da ako prvo neprijateljskoj jedinici približite više vaših trupa pa tek onda napadnete sa svakom jedinicom imate veće šanse na uspeh jer program dodatno reguliše napad u zavisnosti od okruženja. Ovo posebno važi za brodove. Kad već pominjemo brodovea da primetim da podmornice poseduju submerge opciju pri kojoj se lakše neopažene približavaju neprijateljskim brodovima i povećavaju jačinu napada. Sve opcije koje jedinica može da uradi se mogu dobiti dvostrukim klikom na istu. Primetićete da repair opciju možete primeniti na brodovima ukoliko je prilikom napada došlo do oštećenja (crvena tačka do broda) za određeni broj poena „snage jedinice". Na prozoru koji prikazuje rezultat bitke indikator oštećenja se nalazi do ikone koja pokazuje koliko je „snaga jedinice" u potpunosti uništena što se može anulirati samo replacements opcijom (zamena trupa - uvek je bolja elitna ako posedujete dovoljno novca). Prilikom mornaričkih bitaka posebno obratite pažnju na nosače aviona na kojima se mogu snabdevati i opravljati avioni. Brodove možete dodatno zaštiti od napada iz vazduha ukoliko neki svoj lovački avion opcijom CAP smestite u pratnju broda (pojavljuje se plava tačka do aviona) pri čemu će se avion automatski kretati svuda gde uputite vaš brod.

Ako do sada niste igrali igre ovoga tipa mogu da vas obradujem da u opciji tutorial možete odigrati jednu pomorsku i jednu kopnenu bitku kroz koju će vas provesti besprekorno napisan uvodnik koji se nalazi u knjizi od sto strana koja se dobija uz igru. Još jedan dokaz da se kupovinom piratskih programa nikako ne možete obradovati.

Branimir KUZMANOVIĆ

MINDSCAPE

Originalni softver dobili smo od izdavača „Mindscape"

ŽANR: strateška igra

PLATFORMA: P/90, 16 MB RAM-a

MEDIJUM: 1 kompakt disk

93

SSI ovom igrom dostiže savršenstvo strateških igara sa temom WW2

Mogli su da smisle i bolji način za pojavljivanje opcija

Premier manager 97

Menadžerske simulacije (uz tekstualne avanture) spadaju u najstarije žanrove kompjuterskih igara, a pojavile su se još sa prvim kućnim računarima s početka prošle dekade. Zato ne treba da čudi činjenica da igre ovog tipa svoje simpatizere nalaze pretežno među nešto starijim igračima, kojima su verovatno, još u sećanju brojni sati provedeni uz *Football Manager* i njemu slične programe

Lako je uočiti da, uporedo sa napretkom arkadnih simulacija teče i intenzivan razvoj menadžerskih igara. Savremene tendencije diktiraju sve veće zbližavanje menadžerske i arkadne varijante, za šta je *Sensible World of Soccer*, igra koja u sebi objedinjuje oba žanra, idealan primer. S druge strane, i čisto menadžerske igre imaju sve više akcionih sekvenci koje se, prema kvalitetu izrade, opasno približavaju arkadnim (mada još uvek ne uvode interaktivno igranje) Zahvaljujući tome značajno se širi krug ljubitelja ovakvih igara.

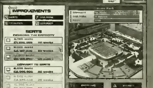
Pitanje dobre igre ovog žanra podrazumeva, pored ispoštovanih gore navedenih tendencija, i jednostavnost kontrole, preglednost, maksimalnu detaljnost, autentičnost, kao i veličinu baze podataka Sve ove osobine, pa i više, u sebi objedinjuje *Premier Manager 97*, najmlađi član „Gremlinove" porodice sportskih simulacija *Actua Sports*.

U stilu prethodnih nastavaka, *Premier Manager 97* je sigurno preuzeo mesto najkompletnijeg fudbal

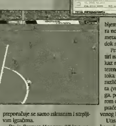


menadžera do sada. Spisak prednosti i pozitivnih kritika je impozantan Najpre, tehničko savršenstvo ovog programa jednostavno zasenjuje mnogobrojne druge, jednako važne karakteristike. Najviše se izdvajaju besprekoran grafički dizajn, savršen zvuk (muzika, zvučni efekti, komentator, digitalizacije), a i „izvođenje" arkadnih sekvenci se može porediti sa *Actua Soccerom* (koji, uz *Fifa Soccer* važi za najbolju arkadnu simulaciju fudbala) Sem efektne šminke, koja je već duže vreme zaštitni znak svih „Gemlinovih" simulacija, postoji sijaset novih mogućnosti koje simulaciju značajno približavaju realnim situacijama.

Ekran glavnog menija nudi opcije za ulazak u igru ili bazu podataka, koja je u ovom slučaju organizovana kao poseban program. Baza je dizajnirana u najsavremenijem multimedijalnom maniru. Tu se mogu naći detaljni podaci o 92 kluba iz svih liga šampionata Engleske, igračima i menadžerima. Detaljnije su obrađeni podaci vezani za prvu ligu (Premier Division), gde je svaki igrač ili menadžer predstavljen slikom i potpunijim podacima.



Opcija Menager League započinju igru u kojojo je na početku moguće izabrati bilo od 92 tima. **Pro Manager League**, međutim, ide korak dalje ka realnosti i ostavlja mogućnost izbora tek nekolicine klubova sa samog dna treće divizije, što u velikoj meri otežava igranje i



preporučuje se samo iskusnim i strpljivim igračima.

Da je *Premier Manager 97* igra namenjena širem krugu igrača, pa i onima koji se ne mogu pohvaliti nekim smislom za menadžment, svedoči opcija za izbor četiri različita tipa igre ili, bolje reći, četiri nivoa. **Trainer** mod ostavlja igraču da kontroliše sve što se tiče tima i taktike, dok o transferima, ugovorima sa igračima, osoblju, finansijama, uređenju stadiona i ostalom brigu vodi kompjuter **Accountant** nivo će vas lišiti brige oko taktike i tima, dok u **Manager** varijanti automatsku kontrolu imaju poslovi oko sklapanja ugovora Najteži oblik je **Total**, u kome vodite brigu o apsolutno svemu što postoji u igri

I pored naizgled jednostavnog interfejsa, igra obiluje i najsitnijim detaljima do kojih se lako dolazi, najviše zahvaljujući sjajno organizovanim i povezanim menijima Ukratko, igra se odvija po sledećoj šemi, izbor tima, igranje pripremnih utakmica u predsezoni sa nekim od mnogobrojnih timova iz čitavog sveta (uključujući i nekoliko naših najjačih klubova); nakon žreba za eurokupove počinje sezona koju treba okončati na što boljem mestu na tabeli.

U toku igre na glavnom ekranu se nalazi bogat **Manager** meni, preko koga se dospeva do svih segmenata programa. Neke od opcija su· poslovi sa igračima (sastavljanje tima, trening, povrede, osiguranje), statistički podaci, takoka, finansije, transferi, , poslovi oko stadiona, rad sa pomoćnim osobljem, tabele, vesti itd. Svaka od ovih opcija otvara novi ekran sa pravom gomilom dodatnih parametara, tako da zaista treba uložiti dosta vremena dok se ne pohvataju svi konci.

Praćenje toka utakmice može se ostvariti na četiri načina, prenos čitavog toka meča, vizuelni prikaz najboljih poteza, tekstualni opis događaja na terenu i samo ispisivanje rezultata. Gledanje celog toka susreta je svakako najatraktivnija (postoje tri različita položaja kamere), ali i najsporija varijanta (vreme izvođenja se ne može ubrzati) Sem toga, potreban je i malo jači Pentium računar, s obzirom da je sve urađeno u bogatoj SVGA grafici, a i praćeno je sjajnim zvukom, efektima i glasom čuvenog britanskog komentatora Benja Dejvisa.

Utisak koji će *Premier Manager 97* ostaviti na nekoga ko sebe smatra ljubiteljom menadžerskih simulacija zaista je neponovljiv Međutim, teško je ovu igru ne preporučiti i drugima, s obzirom da je jedan od najvažnijih težnji programera bila i ta da ovaj žanr približe svim profilima igrača. Naše je mišljenje da su u tome potpuno uspeli

Gradimir JOKSIMOVIĆ

Originalni softver dobili smo od izdavača „Gremlin Interactive"

ZANR: menadžerska simulacija

PLATFORMA: 486/66, 8 MB RAM-a

MEDIJUM: 1 kompakt disk

8 — Težina prilagođena svakom nivou.

9 — Ograničenost na engleski šampionat.



X-Com Apocalypse

Posle tačno dve duge godine čekanja, programeri „Microprosea" su nas konačno obradovali novim nastavkom njihovog hit serijala *X-Com*, koji ovoga puta dolazi na 1 CD medijumu. Radnja je hronološki pomerena unapred u godinu 2084. a kao glavno poporište bitaka(i radnje uopšte) je poslednje utočište na Zemlji, grad Mega Primus. Naime, od poslednjeg rata sa vanzemaljcima 'daleke' 2040. godine, na Zemlji su se desile velike klimatske, tehnološke i socijalne promene, koje su dovele do toga da je život postao jednostavno nemoguć. Porast nasilja i nezadovoljstva među građanima jednostavno nije mogao da se objasni uzimajući u obzir činjenicu da je tehnološki nivo narastao do te mere da je bukvalno svima bilo omogućeno da lepo i lagodno žive. Tada se i dolazi na ideju o kolonizaciji drugih planeta, dok pripadnici elitnog X-Coma uporno pokušavaju da objasne celom svetu da ponovo preti opasnost od vanzemaljaca i da je loša situacija na Zemlji upravo njihovo delo. Međutim, pošto je svetom vladalo mišljenje da su vanzemaljci zauvek proterani pripadnici X-Coma nisu uzimani za ozbiljno, sve dok se nisu počele pojavljivati misteriozne dimenzione kapije, označivši time početak nove borbe i vremena straha...

Ovo bi ukratko bio i uvod u „MicroProseov" najnoviji hit, ali sem priče noviteta je na svakom koraku, počev od grafike, zvučnih efekata pa sve do načina upravljanja likovima i izvođenja. Prvo treba napomenuti da ma koliko voleli *X-Com* (a autor teksta je veliki pobornik) moramo priznati da je njegov izlazak zakasnio sigurno za čitavo godinu, što se najbolje može videti po sitnoj i ružnjikavoj grafici, koja doduše jeste u visokoj rezoluciji, ali nije ni nalik na standard na koji smo danas navikli(na primer *Dungeon Keeper*), već najviše podseća na stare upravljačke igre tipa *Transport Tycoon*. Ovo se može objasniti i podatkom da je igra kasnila zbog usavršavanja Real-Time opcije, ali zar im je za to trebalo godinu dana? No bilo kako bilo radna rezolucija je 640x480 u 256 boja, a ono što najviše upada u oči jesu mnogo manji likovi nego u prethodnom delu, koji su uz to još nekako nedefinisano dorađeni, pa ponekad niste sasvim sigurni da li jurite vanzemaljca ili smesu blata. Ali ako se, sa druge strane, pažnja obrati na zvučne efekte na primer pomak je evidentan(čitavih 300Mb je otišlo na zvuk). Radnja, kao što smo već rekli, se odvija u gradu Mega Primusu, a vaš cilj je da sačuvate sve građevine kako biste od njihovih vlasnika mogli da zaradite mesečni prihod koji je od vitalnog značaja za opstanak i delovanje X-Com organizacije. Prema tome ako ste mislili da će se nastaviti jurcanje po celoj zemaljskoj kugli prevarili ste se jer ovoga puta Mega Primus je jedino preostalo mesto na Zemlji koje treba braniti svim silama. Vanzemaljce ćete susretati na najrazličitijim mestima od vatrogasnih stanica, milicije, kojekavih skladišta, pa sve do upravnih zgrada koje su vlasništvo velikih korporacija. Ono što je zanimljivo je da možete po volji upadati i pretraživati građevine čak iako nisu napadnute, ali pri tom morate dobro paziti da ne navučete gnev vlasnika na sebe, jer ako to uradite ništa od para. Naravno i dalje su tu prisutne opcije za kupovinu i prodaju opreme i osoblja, kao i neizbežne opcije za naučna istraživanja bez kojih napredak ne bi bio moguć. Kao najveće unapređenje je i mogućnost Real-Time borbi, ali ako smatrate da je to isuviše radikalno možete se zadržati na starom 'potez po potez' modu. Takođe, što se borbe tiče novina je to što komandose možete organizovati u neku vrstu vodova i zadavati im globalne zadatke što može značajno da uštedi vreme prilikom otkrivanja većih lokacija, jer sve članove pomerate odjednom.









X-Com: Apocalypse je svakako hit igra bez obzira na ukazane propuste, jer svojom atmosferom i zanimljivošću, kao i širokim dijapazonom različitih oružja i vozila koja možete upotrebljavati daleko prevazilazi prosečnost običnih igara. Međutim zbog tih istih propusta ovo poglavlje u serijalu ipak nije mega hit, što će možda zasmetati novopečenim igračima ne naviknutim na atmosferu *X-Coma*, ali niko nije rekao da je ovo poslednji nastavak.

Vladimir PISODOROV

MICROPROSE

Originalni softver dobili smo od proizvođača „MicroProse"

ZANR: strateška igra

PLATFORMA: P/90, 16 MB RAM

MEDIJUM: 1 kompakt disk

8

3

Realnost, atmosfera, real time igranje

Ružnjikava grafika, sitni sprajtovi, multiplejer opcija fali

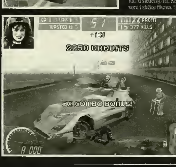


Popularnost simulacija vožnji sa primesom ekstremnog nasilja dostigla je neverovatne razmere. Poslednje ostvarenje koje se pojavilo na tržištu bio je *Interstate 76* (SK 6/97) sa interesantnom radnjom tokom sedamdesetih godina. Za razliku od njega, prvi program nove firme „Stainless sofowate" bavi se „mogućim" dešavanjima u bliskoj budućnosti. Pod dejstvom negativnog zračenja 90 % populacije pretvorilo se u poludele zombije, dok se ostatak bavi prilično interesantnim sportom, *Carmageddonom*. Ekstremni sport podrazumeva trku kolima, u kojoj nije toliko važno završiti sve krugove, već koliko se zombija (pravilno ime im je pedestrians) i neprijateljskih vozača upokoji. Protivnici su svih oblika i veličina. Zombiji mogu biti simpatične paralizovane bakice (za njih se dobija 200 kredita), debeljuškasti ljudi, lepe devojke itd. Što je način smaknuća atraktivniji, to je veći kapital preko potrebnih kredita. Ukoliko udarite kolima više zombija istovremeno dobijate specijalni combo bonus. Dodatni krediti osvajaju se vozeći kola unazad i gazeći bespomoćne zombije (bonus for Artistic Impression) ili spljeskavajući ih o zidove, stene ili bilo koji objekat na putu (pile driver bonus). Osvajanje što većeg broja kredita garantuje vam bodove za mesto na rang-listi vozača (krećete od 99), kao i mogućnost učestvovanja na komplikovanijim stazama (ima ih ukupno 36 kroz 11 scenarija). Drugi način da zaradite kredite je uništavanje protivničkih kola. Za svaki jak udarac i nanošenje štete protivničkom vozilu dobijate između 100 i 7000 kredita (za potpuno uništenje). Ukoliko želite da dobijete trku na tradicionalan način vozeći krugove prolaskom kroz svaku kapiju (checkpoint) dobijate 2000 kredita. Još jedan problem sa kojim ćete se susreti je vremensko ograničenje. Da to i nije tako veliki problem videćete čim „zalepite" svog prvog zombija. Količina vremena se najbolje vidi kada uključite mapu (Tab), pošto se na glavnom ekranu praktično ne menja kada dostignete preko devetnaest minuta.



CARMAGGEDON

Sem prvog vozila (Hawk) koje dobijate u igri, možete imati izbor od dvadesetšest kola. Kada dostignete osamdesetdeveto mesto na tabeli neki od suparnika će vas izazvati na dvoboj, tvrdeći da je brži od vas (što možda i jeste, ali koga briga za to?). Posle uspešnog odstranjivanja dotičnog, dobićete njegovo vozilo u glavnom meniju kao nova kola. Svako vozilo je izuzetno lepo urađeno sa svim *Mad Max* dodacima. Na kraju trke možete izabrati nove delove u prodavnici (ukoliko ste platežno sposobni), videti oštećenja svih kola na 3D panelu i proveriti ko su vam suparnici u sledećoj trci. Koliko igra odiše duhovitošću govore i sličice likova. Tu možete naći **O.K. Stimpsona** (očigledna aluzija na famoznog američkog igrača bejzbola) ili vozača monster kamiona po imenu **Ivan the Bastard** koji neverovatno podseća na bivšeg sovjetskog predsednika Gorbačova.



Carmageddon je igra koja koristi novi **BRender** engine koji automatski prepoznaje MMX u vašoj mašini i prilagođava igru vašem sistemu. Grafika i animacija u igri je izuzetno realistična i bez pomenute multimedijalne ekstenzije. Vozićete na svim mogućim terenima (pesak, beton, voda, sneg, kiselina...) i na sve moguće načine. Uskoro ćete shvatiti da je jedino nebo limit vašim vratolomijama. Ukoliko ste sakupili dovoljno kredita možete stalno popravljati vozilo, dok se za tričavih 1000 kredita vraćate na stazu posle surfovanja na krovu vozila po autoputu (recovery). Pogled u igri dovoljno govori o sposobnostima novog „motora". Van kola pogled je u potpunosti 3D, tako da kola možete pratiti iz sam branik ili daleko iz vazduha. Unutar vozila mnogo je komplikovanije za upravljanje, ali i „interesantnije" pošto imate bolji pregled žrtava koje pokupite. Kolorit u igri je izuzetan, uzimajući u obzir gomilu različitih predela na kojima se održavaju suludе trke.

Zvučna podloga je kvalitetna, ali muzičke teme nećete slušati u toku vožnje (samo meniji) ukoliko nemate „mašinu" od 200 MHz sa minimum 32 MB RAM-a. Zamena je gomila kvalitetnih semplova motora (svaka kola drugačije „zvuče"), škripanje kočnica i sličnih atraktivnih zvukova vezanih za jednu modernu simulaciju vožnje. Izuzetno interesantni su i komentari vašeg vozača (digitalizovana sličica u gornjem delu ekrana) koji mogu biti opscene psovke, sarkastični komentari ili vrlo, vrlo glasno vrištanje (ukoliko odaberete ženskog vozača i prijatelje na komšiluk).

Branislav BABOVIĆ

Softver ustupio „NT Soft"

ŽANR: simulacija vožnje

PLATFORMA: P/90, 8 MB RAM-a

MEDIJUM: 1 kompakt disk

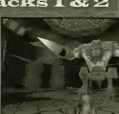
92

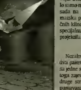
Najzad evoluirani „Destruction Derby"!

Carma Coma posle mrežnog nocnog igranja.

Quake
Mission Packs 1 & 2

Koji su dve dve igre koje *Quake* ili *Duke Nukem 3D*? Rasprave o ovom pitanju se već dugo vode, ali pravog odgovora koji će svakoga da zadovolji još uvek nema, niti će ga ikada biti. Dole potpisani je neka od svojih razmišljanja na tu temu izneo u opisu za *Quake* (SK 10/96), a sada, godinu dana kasnije, može da konstatuje da se borba za primat među 3D pucačinama još uvek vodi između dve pomenute igre. Ova tvrdnja je pre svega potkrepljena činjenicom da se u poslednjih dvanaest meseci nije pojavila praktično nijedna *Doom*olika igra koja bi zaslužila da se nađe rame uz rame sa *Dukeom* ili *Quakeom*. Tek će predstojeća jesen i zima doneti uzbuđenja na ovom planu jer se očekuju naslovi kao što su *Dark Forces 2, Hexen 2, Unreal, Quake 2* itd.





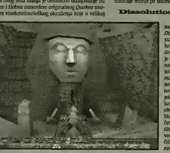
Popularnost ove vrste pucačkih igara delimično može da se objasni i time što uz korišćenje odgovarajućih editora svako može da dizajnira sopstveni nivo i ugradi ga u igru, samo je potrebno da poseduje malo znanja, dosta strpljenja i mnogo mašte. Uvidevši da je *Quake* postigao veliku popularnost, a da će do pojave drugog nastavka proteći još dosta vremena, ljudi iz „id Softwarea" odlučili su da objave dva seta od po petnaest misija koje će tako zaokružiti priču koja je ostala nedorečena na kraju prvog dela. Ovih trideset misija zapravo predstavljaju ono što je nekada *Doom 2* bio za *Doom* - nadogradnju koja u tehničkom smislu ne donosi mnogo novoga, ali zato nosi u sebi veće izazove od originala. Posao oko pravljenja ovih misija poveren je dvema manjim firmama koje su nastale iz „id Softwarea", dok se za distribuciju pobrinuo „Activision".

Instaliranje oba paketa jednostavno je i svodi se na njihovo raspakivanje u direktorijum u kome se nalazi registrovana verzija *Quakea*. Istovremeno, stara verzija EXE fajla (1.00) unapređuje se novijom (1.08). Na diskovima se takođe nalazi i potreban softver za igranje preko Interneta.

Scourge of Armagon

Prvi paket sastoji se od tri epizode od po pet misija i delo je „Hipnotic Interactivea". Osnovna karakteristika ovog seta misija je delimično udaljavanje od mračne i zlobne atmosfere originalnog *Quakea* uvođenjem visokotehnološkog okruženja koje u velikoj meri liči na *Doom*. Nivoi su, prema tome, smešteni u ambijent jedne fabrike, rudnika, vojnog kompleksa, elektrane i sličnih instalacija kakvih je u *Quakeu* bilo u zanemarljivom procentu. Bez obzira što se viši nivoi ponovo odvijaju u raznoraznim tvrđavama srednjovekovnog tipa, tehnokratski milje ostaje i dalje dominantan u pogledu dizajna pratećih objekata i zamki koje vrebaju neopreznog igrača.

Galerija neprijatelja u *Armagonu* proširena je za dva nova člana. Tu je najpre centroid, bionička škorpija koja umesto para štipaljki na sebi ima automatske puške koje koriste eksere kao municiju. U bliskoj borbi koristi svoj otrovni rep, pri čemu je najčešće jedan jedini ubod dovoljan da igraču oduzme svu energiju. Gremlini su relativno bezopasna stvorenja koja upravo zato napadaju u grupama. Nezgodna osobina im je da otimaju oružje koje se trenutno nalazi u rukama igrača i da ga potom efikasno koriste u borbi (to je po onoj narodnoj „Ko se jaja lati, od jaja će i da pogine!"). Što se samog oružja tiče, uvedene su tempirane granate i laserska puška (što je u skladu sa koncepcijom ovih nivoa), kao i čekić koji izbacuje munje po uzoru na onaj iz *Hexena*.



Dissolution of Eternity

Autori ovog paketa misija su „Rouge Entertainment". *Dissolution of Eternity* predstavlja veliko finale *Quakea* koje je podeljeno u dve epizode (sedam i osam nivoa). Da je to tako jasno se vidi čak i iz naziva poslednjeg nivna (Source of Evil). Za razliku od *Armagona* ovaj paket se u dizajnerskom smislu vraća izvornom stilu *Quakea*, dakle, kojekakvim hramovima, katakombama, pećinama i srodim objektima u kojima vlada sablasna atmosfera. Cilj je preći četiri prostorno-vremenske dimenzije koje je zlo *Quakea* već pokorilo i na kraju se suočiti sa kreaturom od koje je sve počelo. Zanimljivo je da ovo putovanje kroz vreme i prostor podrazumeva posetu drevnim piramidama, hramovima južnoameričkih naroda, palatama u antičkom stilu itd.

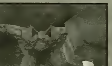
Ove misije su obogaćene većim brojem novih neprijatelja, ali je karakteristično da se iza njih u stvari kriju samo unapređeni i bolje naoružani stari znanci. Pravi novitet su nekakvi leteći mačevi, električne jegulje koje plivaju u vodi, vatreni elementali i čuvari izlaza sa pojedinih nivoa koji imaju osobinu da se umnožavaju. Oružje je takođe pretrpelo samo manje izmene, tako da sada na primer postoji automatska puška koja pored običnih klinova može da koristi i specijalnu vrstu unapređenih projektila (lava nails).

* * *

Nezahvalo je porediti ova dva paketa misija zato što oni sa jedne strane nemaju mnogo toga zajedničkog, a opet se sa druge strane međusobno dopunjavaju i čine celinu. Misije *Armagona* su šarenije, atraktivnije, pune originalnih i do sada neviđenih zamki, dok se *Dissolution of Eternity* odlikuje ogromnim i veoma teškim nivoima u kojima već na normalnom nivou težine broj neprijatelja često prelazi brojku od sto.

Svi ljubitelji *Quakea* treba obavezno da pređu nivoe iz ova dva paketa. A onda, ako im ni to ne bude dovoljno, na raspolaganju im još uvek ostaju čuveni piratski kompleti tipa „999 najboljih, najlepših, najovakvih i naj-onakvih nivoa za *Quake*". Pa, ko ima vremena, eto mu zabave na duuuuuge staze.

Slobodan MACEDONIĆ



ACTIVISION
Originalni softver dobili smo od distributera „Activision"

ŽANR: pucačka igra
PLATFORMA: 486/133, 16 MB RAM-a
MEDIJUM: 1+1 kompakt disk

86

Brojni noviteti (oružja, neprijatelji, zamke...).

Dodatni nivoi ipak ne unose napredak u igru.

HARD CORE 4x4





Interesantan naslov, zar ne? Ako ste uprkos priloženim slikama pomislili da je „Svet kompjutera" prerastao u časopis koji se bavi filmskom umetnošću, te da kao takav na ovoj stranici donosi kritiku novog bioskopskog hita sportsko-rekreativnog žanra iz bogate američke „oh, yesss!" produkcije, bićete verovatno razočarani saznanjem da se ovaj tekst odnosi na nešto mnogo bezazlenije - na jednu običnu kompjutersku igru.

Vlasnici satelitskih antena znaju da popularna TV stanica „Eurosport" ima prilično neobičnu uređivačku koncepciju gledano iz perspektive prosečnog Jugoslovena. Poznato je, naime, da ovaj sportski kanal ponekad ume da zanemari neka svetska i evropska prvenstva u određenim timskim sportovima, a da umesto toga svojim gledaocima obilato servira sate i sate programa koji pokriva discipline kao što su natezanje traktora, pikado, bilijar, sumo rvanje i sl. Takmičenja u vožnji ogromnih džipova sa pogonom na sva četiri točka su takođe jedna od onih atrakcija koje „Eurosport" često prenosi, a koje su na ovim našim prostorima relativno nepoznate, prvenstveno zato što se radi o skupoj zabavi. Verovatnoća da se bilo ko od nas nađe za volanom jedne takve grdosije je, složićete se, veoma mala, ali to nipošto ne znači da ne možemo da osetimo makar delić uzbuđenja koje se javlja kada čovek preuzme kontrolu nad tako moćnom mašinom u želji da pobedi sve svoje konkurente. Zahvaljujući firmi „Gremlin interactive" san nekih ljudi da „obrnu" jedan krug u mehaničkom čudovištu na četiri točka će postati, ako ništa drugo, barem prividna realnost.

Hard Core 4x4 je zapravo konverzija istoimene igre koja već neko vreme postoji u verziji za konzole Playstation i Sega Saturn. Radi se, dakle, o simulaciji vožnje u kojoj su glavne uloge poverene terenskim džipovima sposobnim da se kreću u najsurovijim uslovima i po terenima koji su sve, samo ne uređeni. Devet vratolomnih staza, od kojih je sedam dostupno na samom početku, a dve se naknadno dobijaju pobedom u šampionatima za određenu kategoriju vozača, jesu prepreka koju igrač mora premostiti jednim od šest ponuđenih modela džipova koji se međusobno razlikuju po maksimalnoj brzini, sposobosti amortizacije udara i upravljivosti. Pored osnovnih modela, u igri se krije još sedam džipova koji se mogu birati tek pošto se ostvare pobede na pojedinim nivoima težine (Novice, Pro i Exterme).

Glavna atrakcija ove igre su sasvim sigurno neobične staze koje prolaze kroz planine, kanjone, šume, rudnike, pustinje, vulkanske predele i snegom zavejane doline. Za razliku od uobičajnih simulacija vožnji, trase kojima se kreću džipovi u *Hard Coreu 4x4* većinom su delo majke prirode, što znači da ih krase nagli usponi i padovi, gomile kamenja, nanosi zemlje i peska, rupe, jarkovi, oštre krivine itd. Vožnja u punoj brzini po takvom terenu nije nimalo laka (stalno zanošenje, proklizavanje, poskakivanje i prevrtanje vozila) i zahteva zavidnu veštinu igrača koja se stiče jedino upornim vežbanjem. Karakteristika koju zaista treba pohvaliti jeste mogućnost da se sve trke odvijaju danju ili noću, u normalnim ili otežanim vremenskim uslovima (kiša, sneg i magla). Uticaj različitih meteoroloških prilika se ne odražava samo na vizuelnu stranu igre, već i na same osobine staze (magla smanjuje vidljivost, ali i povećava vlažnost vazduha, a time i klizavost terena).

U varijanti igre za jednog igrača postoje tri tipa takmičenja: jedna trka, šampionat i vožnja na hronometar. Što se „multiplayer" opcije tiče, kao i sve moderne simulacije vožnje *Hard Core 4x4* podržava igranje preko modema (minimalna brzina 28800 bps), preko serijske veze računara ili mreže (do šest igrača). Mogućnost da se ekran podeli na dve polovine biće korisna za one koji nemaju modem ili nisu priključeni na neku mrežu.

Igrometar ipak govori da po našem mišljenju *Hard Core 4x4* nije idealna igra. Njena najveća mana je monotonost u grafičkom pogledu. Da ne bi bilo zabune, ovde treba biti sasvim precizan: kvalitet grafike, pogotovo u višim rezolucijama na vrhunskom je nivou, ali je problem u tome što same staze neverovatno liče jedna na drugu i oskudevaju u detaljima (prateći objekti kao što su kuće ili drveće se pojavljuju samo sporadično). Kada jednom pređete prvu stazu, sve ostale će vam delovati kao nešto već viđeno, bez obzira što su smeštene u drugi ambijent. Dakle, nema ni traga od vizuelnog bogatstva jednog *Screamera* ili *Need for Speeda*.

Neprimereni hardverski zahtevi, naspram onoga što se nudi igraču, jeste drugi veliki minus za *Hard Core 4x4*. Preporuku proizvođača za minimalnu konfiguraciju vidite u igrometru, dok je optimum po njihovim rečima P166 sa 32 MB RAM-a. Igra je testirana upravo na takvom računaru sa solidnom grafičkom karticom i rezultati su bili poražavajući. Igranje je bilo moguće samo u niskoj rezoluciji (320 x 200 ili 320 x 240) u 256 boja. Sve preko toga je bilo neviđeno sporo, što je apsolutno nedopustivo imajući u vidu ono što je rečeno za grafiku. Na kutiji, doduše, piše da je igra prilagođena Pentiumima sa MMX setom instrukcija, kao i 3D akceleratorskim karticama sa Power VR i 3Dfx Voodoo setom čipova, ali se tada neminovno nameće pitanje da li su i koliko ovi zahtevi realni, i nije li to još jedan dogovor proizvođača softvera i hardvera da se igračima izvuku pare iz džepova. Da li to znači da će nova verzija *Tetrisa sa Windows* zahtevati Pentium Pro?

Hard Core 4x4 ne spada u prvu klasu simulacija vožnje, ali može da prođe kao kratkotrajna zabava. Za veća uzbuđenja preporučujemo da sednete za volan pravog automobila i da se uputite do mora. Usput ćete garantovano naići na deonice koje liče na terene iz ove igre, a koje inače revnosno održavaju naši putari („Al' ga je opravio, svaka mu čast!").

Slobodan MACEDONIĆ

Originalni softver dobili smo od izdavača „Gremlin Interactive"

ŽANR: simulacija vožnje
PLAFTORMA: P/120, 16 MB RAM-a
MEDIJUM: 1 kompakt disk

73

Neobični tereni i kvalitetna grafika

Sličnost između staza. Teška kontrola vozila. Hardverski zahtevi.





F-16 Fighting Falcon

Kada se nekome ko je fanatik za letenje pomene reč simulacia, prvo što može da mu se pojavi u glavi je dobro poznata neborbena simulacija letenja. Ukoliko tom nekom pokošate da predložite igru u kojoj se pojavljuju letelice koje se koriste za odbranu vazdušnog prostora neke zemlje, lako se može dogodiu da naiđete na veliki otpor. Razlog za to je prilično jednostavan - većina takvih „nazovi" simulacija je pretvorena u tipičnu pucačinu, izuzev što je okidač za oružje smešten u enterijeru aviona. U ovom slučaju to, na sreću i oduševljenje, nije tako. *F-16 Fighting Falcon* predstavlja dobar sklop prilično realne simulacije aviona i prilično zarazne borbene atomosfere.

U hardverskom pogledu igra na prvi pogled nije zahtevna jer će raditi i na 486 mašini, koja je opremljena sa 2x CD čitačem, ali se pravi ugođaj postiže tek na bržim Pentijumima. Na hard-disku se možete odlučiti za tri tipa instaliranja koje traže od 32Mb, preko 60Mb do 100Mb. Igru možete instalirati kako u DOS tako i u Windows 95 okruženju. Izuzetoo lepa stvar je što su podržani skoro svi tipovi palica za igranje: od klasičnih sa dva tastera za pucanje, preko joysticka namenjenih za simulacije kao što je recimo, thrustmaster.

Po startovanju igre prikazaće se veoma kvalitetno urađen intro koji prikazuje vazdušnu borbu dva „miga" sa dve „šesnestice", a nakon toga igrač se može odlučiti za brzi start ili normalnu igru.



Ukoliko krenete prečicom, vaša igra može biti vazdušna borba, pri čemu ćete startovati iza repa neprijateljskog aviona, ali ne očekujte da će vaš protivnik čekati da ga pogodite, ili zemaljska borba u kojoj startujete iznad neprijateljske teritorije.

Klasičnim starovanjem naći ćete se u meniju u kome se odlučujete za pojedinačne misije na teritoriji Izraela, Kipra ili Koreje, a možete se odlučiti i za kampanju u nekoj od ove tri zemlje. Na raspolaganju stoji preko tridesetak misija.

Igranje u više igrača je takođe moguće, tako da ukoliko negde nađete mrežu sa šesnaest računara možete se okušati u misiji „Death Match" gde se do 16 pilota bori međusobno za opstanak, ili u misiji „Zarobite zastavu" gde se mogu kreirati dva pilotska klana koji će međusobno ukrstiti krila. Ukoliko ste skromnijih zahteva i želite da se borite sa jednim živim protivnikom to možete uraditi bilo preko modema, bilo preko serijskog kabla.



Instrumenti letelice su prilično realni, i pored klasičnih analognih pokazivača ovaj avion poseduje i dobro poznati HUD. Ono što me je kao pilota-amatera prijatno iznenadilo je da je letelica opremljena sa svim navigacionim instrumentima uključujući i ILS - Instrument Landing System.

Avion može poneti 23 različita oružja koja se grubo mogu podeliti na vazduh vazduh i vazduh-zemlja.

Upravljanje F16 ni najmanje nije jednostavno i zahteva poštovanje skoro svih letačkih pravila.

Od brojnih komandi preko tastature izdvojićemo samo one neophodne za početak.

Kontrola potiska - '+','-'
Točkovi - 'G'
Ispaljivanje oružja - 'space'
Promena cilja - 'backspace', 'shift'+'backspace'
Promana oružja - 'enter'
Promena tipa oružja - 'pg dn'
Pogledi - 'F1'-'F12'

Kada se potpuno savlada način upravljanja letelicom, moguće je prepustiti se samo mirnom letenju po beskrajnim prostranstvima. Ali, treba pomenuti prilično „zaraznu" osobinu borbenih aktivnosti koje su vam na raspolaganju. Iako lično nisam ljubitelj zabave tipa „ubij sve što se miče" moram priznati da sam se nakon pet sati koncentrisanog piljenja u monitor, izuzetno prijatno osećao (ako isključimo lagani bol na kažiprstu i palcu desne ruke). Borbe imaju priličnu čar pošto sve vreme možete sarađivati i sa virtuelnim kolegom koji leti u drugom avionu.

Ako se išta može zameriti ovom izdanju onda je to prilična „glad" za brzinom procesora, ali to definitivno i nije neka neuobičajena mana. Ovo izdanje svakako treba probati.

Relja JOVIĆ

Digital Integration

Originalni softver dobili smo od proizvođača „Digital Intergration"

ŽANR: borbena simulacija letenja

PLATFORMA: 486/66, 16 MB RAM-a

MEDIJUM: 1 kompakt disk

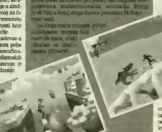
90

Grafika, atmosfera, korišćenje svih postojećih igračkih pomagala

Ništa posebno

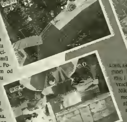
Poznato je da platformske igre spadaju u najpopularnije žanrove kompjuterskih igara. Čini mi se da je objašnjenje za to vrlo prosto: takve igre su po pravilu brze, atraktivne, pune akcije, zgodne su za takmičenje u društvu, sastoje se iz mnogo manjih celina (nivoa) za čije prelaženje je potreban srazmerno kraći vremenski period itd. Sve su to komparativne prednosti koje imaju verovatno još samo sportske simulacije.

PC je od samog početka svog razvoja oskudevao u kvalitetnim arkadnim igrama. Stanje na tom polju naglo se popravilo pojavom popularnih *Doom*ačina, ali se i dalje osećao nedostatak pravih platformskih igara. U poslednje vreme, međutim, primetan je trend da se nove igre sa trenutno najpopularnije konzole Playstation u rekordno kratkom roku konvertuju za PC računare. Jedan od najsvežijih i svakako najuspešnijih primera je *Pandemonium!* firme „Crystal Dynamics" koji me je oduševio u svakom pogledu, što se, inače, dešava vrlo retko, pogotovo kada se radi o igri tog tipa.



Pandemonium!

Junaci *Pandemoniuma!* su princeza Niki i njen drugar Fargus, po zanimanju dvorska luda. Zabavljajući se jedne večeri bacanjem magija opisanih u priručniku „Čarobnjaštvo u sto lekcija", Niki i Fargus su načinili malu, ali fatalnu grešku. Posledice izazvane jednom od bačenih magija bile su krajnje čudne: umesto željno iščekivanog vatrometa, a nebu se pojavilo ogromno čudovište i jednim zalogajem progutalo selo u blizini zamka. Svesni činjenice da su pošteno zabrljali, šaljivčina i princeza odlučuju da pođu na put do mesta zvanog „vrtolg želja" u kome boravi sila dovoljno moćna da neutrališe magiju i vrati selo u život.



Pandemonium! je u osnovi klasična platformska igra. Put koji treba da pređu Niki i Fargus podeljen je na tri etape od po šest nivoa, pri čemu svaki nivo ima po dva cilja. Jedan je, naravno, očigledan i podrazumeva pronalaženje izlaza sa tekućeg nivoa, dok se drugi sastoji u sakupljanju nekakvih žetona koji su itekako važni jer se na svakih tri stotine sakupljenih komada dobija po jedan život. Neki žetoni su raspoređeni tako da ih igrač lako može uočiti i pokupiti, dok su drugi skriveni na teško dostupnim mestima koja po pravilu nose veliki rizik po igrača (lako se gubi energija ili život). Ukoliko igrač ipak pokaže veštinu i uspe da sakupi više od osamdeset procenata svih žetona na određenom nivou, dobija mogućnost da u okviru posebnog bonus nivoa (Speed Greed) dopuni zalihe energije, žetona i života. Ako, pak, broj sakupljenih žetona na nivou pređe devedeset pet posto, kao nagrada sledi svojevrsna trodimenzionalna simulacija flipera (Full Tilt) u kojoj ulogu loptice preuzima lik koga igrač vodi.

Na kraju svake epizode, po već ustaljenom receptu [illegible] igara, sledi [illegible] sa Glavonjama. (Situacija [illegible]

[illegible] Loro, [illegible] Hoocho i [illegible] gine) koji, suprotno očekivanjima, i nisu naročito opasni protivnici. Takođe, zanimljivo je da Niki i Fargus u određenim momentima doživljavaju transformacije u životinje koje imaju svoje specifične osobine. Kornjača, na primer, ima oklop (štit), [illegible] ispred sebe pomoću [illegible]a, žaba može da skače visoko, a zmaj [illegible] vatru.

Ono što *Pandemonium!* čini tako posebnom igrom jeste fantastičan trodimenzionalni svet šuma, polja, ledenih pećina, zamaka, sela, letećih tvrđava i sličnih predela nastalih u beskrajnoj mašti [illegible] ma genijalnih ljudi. Da bi se takav svet što bolje dočarao, a da se istovremeno zadrže svi elementi platformskih igara, kinetika kretanja kamere koja prati junaka morala je biti dovedena do savršenstva. Stvar je u tome što je priroda *Pandemoniuma!* takva da je kretanje lika kojeg vodi igrač unapred definisano rasporedom objekata, platformi i drugih zezalica koje se moraju preći, ali je zato relativno pomeranje kamere u odnosu na lik veoma fleksibilno i dozvoljava snimanje iz uglova kakvi se do sada nisu sretali kod igara za PC računare. Za razliku od jednog *Tomb Raidera* kod koga je objektiv kamere skoro neprestano pratio junakinju s leđa, u ovoj igri on bez problema pretiče lik, kadrira ga spreda, iz žablje ili ptičije perspektive, primiče se i odmiče od lika itd. Ovaj princip je učinio da *Pandemonium!* bude izuzetno dinamična arkada, apsolutno nepredvidiva za onog ko je igra i da svaki nivo bude neponovljiva priča za sebe. Ova poslednja osobina naročito je značajna jer je poznato da platformske igre često pate od bolesti zvane „sličnost između nivoa".

Proračun kretanja kamere u prelepom 3D okruženju sa fantastičnim teksturama, senkama, animiranim likovima i pozadinama je posao koji mogu korektno odraditi samo veoma brzi kompjuteri. Ukoliko ste vlasnik nekog bržeg Pentiuma (od 166 MHz, pa naviše), *Pandemonium!* će raditi savršeno, ali će čak i tada rezolucija 640 x 480 u High Coloru raditi jedino u „interlace" režimu. Za postizanje vrhunskog kvaliteta u vizuelnom smislu neophodna je neka od egzotičnih 3D kartica baziranih na 3Dfx setu čipova, i u toj varijanti igra će izgledati kao na profesionalnom automatu (ovo je programerska tvrdnja koju, nažalost, mi prosečni „Jugovići" još dugo nećemo moći da proverimo). Inače, četvrtinu kompakt diska zauzima sama igra, dok je ostatak prostora rezervisan za muzičke teme koje prate svaki nivo.

Mirne duše moram da konstatujem da je *Pandemonium!* među platformskim igrama ono što je *Tomb Raider* među arkadnim avanturama. Ne dozvolite sebi luksuz da propustite ovu igru, jer se radi o jednom od najboljih ostvarenja ovogodišnje produkcije.

Za kraj - specijalitet! „Crystal Dynamics" za sredinu oktobra ove godine najavljuje *Pandemonium 2* (?!) koji će ovog puta izaći paralelno u verzijama za PC i Playstation. Nova igra će biti grafički znatno bolja (da li je to uopšte moguće?), biće urađena u sajberspejs fazonu, a sve vreme će je pratiti žestoka tehno muzika. Živi bili, pa videli!

Slobodan MACEDONIĆ

Softver ustupio „M & S Soft"

ŽANR: platformska igra

PLATFORMA: P/100, 16 MB RAM-a

MEDIJUM: 1 kompakt disk

91

3D grafika, dizajn nivoa i muzika. Maksimalno zarazna igra

„Interlace" grafički mod.

DUNGEON KEEPER



Iznad seoceta zlokobno se nadvila gusta, tamna magla. Seljani su na nju uplašeno pokazivali prstom. Njihovi inferiorni mozgovi nisu ni mogli pretpostaviti kakvi ih užasi očekuju. Već nekoliko dana magla se širila ka njihovom mirnom mestascu i zračila negativnom energijom, ali ih je lokalni meteorolog i čarobnjak smirivao, govoreći da je reč o malo većem olujnom oblaku. Gospodar seoca znao je da se oluja ne kreće tako čudno. Sakupio je nekoliko odvažnih ratnika i odlučio da ispita o kakvoj se pojavi radi.

Posle više sati jahanja kroz sablasne predele ispunjene ljudskim kosturima i oporim zadahom smrti, stigli su do pećine. Činilo se kao da centar tamnog oblaka dolazi upravo iz nje. Ušli su u mračno predvorje i počeli da otkopavaju krte zidove. Očigledno se radilo o nekoj vrsti davno napuštene tamnice, ali što su više kopali sve više su osećali nečije prisustvo. Odjednom su se našli u slabo osvetljenom hodniku, sa grubim kamenim zidovima. Podovi su bili iscrtani čudnim i nerazumljivim crtežima, što im je još više povećavalo strah. Gospodar je ratnike smirivao rečima o bogatstvu koje se verovatno nalazi u nekom od memljivih hodnika. Loša žetva te godine će biti zamenje na svetlucavim draguljima i zlatnicima iz ove tamnice i obezbediti im još jednu mirnu zimu uz topla ognjišta. Ohrabreni ovim rečima i misleći na svoje najdraže, krenuli su dalje. Odjednom su ih sa svih strana napali džinovski insekti. Podsećali su na bube, pauke i muve. Nerazgovetno krečeći neobična stvorenja su vrlo brzo bila savladana. Razgaljeni pobedom ratnici su sa većim žarom, koji se graničio sa ludilom, krenuli dalje kroz hodnike. Iz jednog od sporednih hodnika, iz daljine je dopirala prijatna svetlost. Gospodaru se učinilo da je video maleno, sivo stvorenje sa buljavim očima kako trčkara, ali je to dopisao prethodno iskušenom strahu i uzbuđenju u borbi. Stigli su do sobe iz koje je dopirala svetlost. Čim su stupili u ogromnu prostoriju, zastao im je dah. Toliko bogatstva niko od njih nije sanjao ni u najluđim snovima. Gospodar je nepromišljeno zaboravio na sav prethodno stečeni strah, i zgrabio prvu vreću prepunu dragulja i zlata. Njegovi ljudi, sa osmesima na licima uzimali su neobično oružje koje je ležalo zajedno sa rasutim bogatstvom. Očigledno je bila reč o magičnom oružju, zaključio je gospodar posmatrajući svetlucavo sečivo pozlaćenog bodeža. Njegovo razmišljanje prekinuo je hrapav urlik, i pogledom je obuhvatio neopisivi užas. Jednog od njegovih ljudi je napalo ogromno crvenkasto stvorenje sa rogovima i oštrim zubima. Izgledalo je kao da se kreće na prednjim udovima ili rukama. Bespomoćni ratnik nije uspeo ni da izvadi mač, a zubi monstruma su ga komadali. Jednog od ratnika pogodila je ogromna količina električnog pražnjenja, kao kod udara munje. Gospodar je sada bio siguran da je reč o magiji. Demoni su opkoljavali šačicu ljudi, dolazeći iz susednih hodnika. Bilo je tu humanoidnih stvorenja poput purpurnih čarobnjaka ili čudnih, vitkih stvorenja sa svetlećim očima. Gospodar je video transparentna stvorenja koja dolaze kroz zidove i skelete koji hodaju kao živi, naoružani mačem i oklopljeni štitom. Insekti sa kojima su se ranije borili, sada su pristizali u mnogo većim talasima. Povici njegovih ljudi su se gubili u moru piskavih, vanzemaljskih krikova. Iza svih, kretao se ogroman demon naoružan kosom. Setio se priče njegove bake o smrti koja nosi kosu sa sobom. Posle jakog i tupog udarca video je vreću sa zlatom koju je do malopre držao u ruci kako se natapa crvenom tečnošću, dok mu se pogled polako mutio.







Upravljačka simulacija koja nam stiže iz „Bullfroga," renomirane firme na ovom polju (*Theme Park, Theme Hospital, Syndicate, Populus*) izuzemo je i neobično ostvarenje. Prvi put je igraču kompjuterskih igara pružena mogućnost da u jednom fantazijskom sistemu igra totalnog negativca. Uloga tamničara pružiće vam mogućnosti da formirate sopstvenu tamnicu naseljenu opasnim stvorenjima i smrtonosnim zamkama, koje će svakog odvažnog avanturistu odbiti od vašeg bogatstva. Vaši najverniji saradnici, impovi (mala siva stvorenja sa buljavim očima) kopaće okolni teren pokušavajući da udovolje vašoj pohlepi za zlatom. Oni automatski proglašavaju teritoriju vaše tamnice na iskopanim delovima. Na početku je najvažnije stići do teleporta (enter claimed) koji će iz druge dimenzije pozivati razne monstrume. Za uspešan rad tamnice potrebno je podignuti lair (leglo) gde će se vaši podanici razmnožavati, hatchery (sveži pilići su monstrumima omiljena hrana), training room (vežbaonica) - u kojoj podanici povećavaju svoje borbene karakteristike kao i gomilu drugih miroljubivih ustanova koje će vam omogućiti mirniji san u tamnici. Među neobičnim stvorenja najslabiji su insekti koje dobijate na prvim nivoima, preko debelih Bile demona i Chaos Spawn do kostura i Horned Reapera (koji se dobijaju posebnim žrtvama mračnim bogovima).

Još jedan revolucionarni pristup ovom tipu igara je korisnički interfejs. Pogled na tamnicu urađen je 3D tehnologijom, tako da kameru možete postaviti u bilo kom uglu pri bilo kojoj udaljenosti (zoom in/out). Još jedan trik je pogled iz prvog lica pomoću magije *Posses creature* kojom ulazite u neko od vaših stvorenja i u potpunosti ga kontrolišete. Oštrina grafike u igri uveliko zavisi od količine memorije na vašem računaru. Zvuk je značajna komponenta ove igre. Muzika u pozadini je lagani i mračni industrial techno, dok na trenutke podseća na veselije „Nine Inch Nails". Vokal koji prati igru pri odabiru misija je krajnje originalan, pogotovo što postoji na više jezika (preporuka je španski).

Zamerka na račun izdavača je što je igra mnogo kasnila posle najave. Uz to, postoji samo dvadeset misija, nema editora za mape i internet opcije, a i kontrola stvorenja je loša.

Branislav BABOVIC

Softver ustupio „NT Soft"

ŽANR: upravljačka simulacija

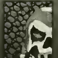
PLATFORMA: P/100, 16 MB RAM-a

MEDIJUM: 1 kompakt disk

8

Originalan pristup izvođenja i kompleksnost.

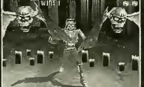
Zastarela izrada programa i loš AI.



War Gods







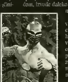
Kao predjelo pre četvrtog nastavka igre *Mortal Kombat*, „Midway" nam je servirao svoju prvu 3D borilačku igru na PC računarima. *War Gods* je prvi put promovisan na arkadnim mašinama, gde je doživeo totalni fijasko, najviše zbog previše jake konkurencije. Na sreću, konkurencija među borilačkim igrama na PC računarima nije ni izbliza takva, pa se može reći da je *War Gods* dobrodošlo osveženje. Svojim kvalitetima ona, ipak, zaslužuje mesto među velikanima poput *Virtua Fightera* i *Toshindena*.

Pre više milijardi godina, dok je naša galaksija još uvek bila u fazi nastanka, nakon havarije vanzemaljskog teretnog broda, oslobodila se čudna supstanca (zvana Ore) koja je udahnula život svemu sa čim dođe u kontakt. Tokom eona osam ljudi, jedna statua i jedan kiborg došli su s njom u kontakt i postali superborci. Na njima je ostao zadatak da, boreći se do poslednje kapi krvi, znoja, ulja i svega ostalog, spasu našu planetu od definitivne propasti.

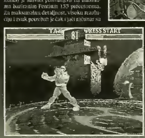
Kratak opis ove igre bio bi: *Mortal Kombat* u tri dimenzije. Iako su na *War Godsima* radili sasvim drugi programeri, sličnosti ova dva programa ogledaju se najviše na polju izrade i celokupnog utiska (čini-će vam se kao da ste sve već jednom igrali).

Tehnički gledano, postoji više zamerki. Loše nacrtana krv, čudni fatality potezi, kockasta grafika (doduše, malo zabašurena obiljem boja), siromašna pozadina i nekvalitetan zvuk. Za pohvalu su sledeće karakteristike: Borci su predstavljeni 3D poligonalnim objektima, presvučeni su sjajnim teksturama, lica su im digitalizovana, a brzina animacije (broj slika u sekundi) je sasvim prihvatljiva na mašinama baziranim Pentium 133 procesorima. Za maksimalnu detaljnost, visoku rezoluciju i zvuk potreban je čak i jači računar sa karticom koja ima neki od 3D akceleratora (tada postižete idealne 24 sličice u sekundi sa maksimumom detalja).

Borbe se odvijaju po istom principu kao u *Mortal Kombatu*, unutar arene (ovog puta u 3D okruženju), u obliku rundi sve dok jedan od igrača ne postigne dve pobede. Rotirajuća kamera sjajno radi svoj posao i detaljno prati akciju, postavljajući se tako da likovi budu što veći, a ugao što pregledniji. Igrači izvode tipične udarce, a novina je tzv. „3D" taster koji, pritisnut u kombinaciji sa nekim drugim tasterom omogućava da se lik u ringu kreće van osnovne ravni (sa strane), što ostavlja mnogo jači utisak treće dimenzije. Svaki igrač ima i svoje karakteristične specijalne poteze, kao i fatality udarce koji se, srećom, izvode daleko lakše nego u svim drugim igrama ovog tipa (vidi niže).



Svaki od likova ima iste osnovne pokrete, slične napade i specijalne udarce, što baš i nije pohvalno. Nedostaje i malo kreativnosti pri dizajniranju likova, s obzirom da pozadinska priča pruža neograničene mogućnosti za eksperimentisanje (kombinovanje sa životinjama i slično). Ipak, na svakom koraku je prisutan „šmek" kakav postoji u trećem nastavku *Mortal Kombatu*, a koji će vas sigurno izvesno vreme zadržati uz računar.



Sledi kratak pregled biografije likova i nekih specijalnih udaraca. Skraćenice: F - napred, D - dole, B - nazad, U - gore, h - visoki, l - niski, p - udarac rukom, k - udarac nogom (npr. hk - udarac nogom visoko), bl - blok, 3d - 3D taster, (n) - držati taster

Osnovni pokreti:
hvatanje - **lp**
aperkat - **D+hp**
čišćenje - **D+lk**
guranje - **2 puta bl**
trk - **F,F**
spinkik - **B+hk**
3D Slide - **(3d)D,D ili (3d)U,U**
3D Dodge - **(3d)D+bl ili (3d)U+bl**
3D Walk - **(3d)U ili (3d)D**



Pagan - zanosna brineta, majstor borilačkih veština, željna snage i uništavanja, zgromiće svakog ko joj se nađe na putu. Probajte neke od sledećih kombinacija: F,F hk; D,DB,B hp; D,D,lk; B,D,F hk+lk, D, DF, F lp

Warhead - nekada glavni operativac Vladine tajne službe jedan je od opasnijih takmaca. Probajte: B-F hk+lk; F-B hp; F,D,B lp; (3d) F,D,B lp; (3d) B,U,F hp.

Anubis - bivši lopov, snažan borac u liku egipatskog božanstva. Kombinacije: F,D,B lk+hk, F,D,B lk, D,DF,F hk, D,DF,F hp, B,F lk; D,DB,B lp (i iz skoka).

CY-5 - android iz 2096. godine, oživljen zahvaljujući Oreu, vrlo je sistematičan i surov tabadžija. Udarci: F,D,B hp; B,D,F lp; (3d)B,U,F hp; D,DB,B lk; B,B,lp.

Maximus - moćan gladijator koji ne preza ni od čega. U to ćete se uveriti kad probate neki od sledećih udaraca: D,DF,F lp, (3d)U,D lp; F,D,B hp, F,F,hp; B,F, hp+lp.

Kabuki Jo - disciplinovani samuraj koji teži da ovlada svim moćima Orea. Udarci: F,F hp+lp; B,D,F hp; (3d) B,D,F hp; (3d) B,D,F lp, B,F lp; F,D,B hp,lp lk, B,D,F lk.

Ahau Kan - zli sveštenik koji je spoznao mnoge tajne Orea, a koje su mu donele velike moći: F,F hk+lk; B,D,F lp; F,D,B hp; B,F hp; D,U lk; B,F lp.

Voodoo - vrač iz jednog sela na Karibima koji je, nakon dodira sa Oreom znatno poboljšao svoje sposobnosti iz oblasti crne magije. Najjači udarci: B,F lp; D,DB,B hp; D,DB,B lp, (3d)B,U,F hp, B,F lk; B,B lp.

Tak - oživljeni kameni idol, star više hiljada godina, definitivno je najtvrđi protivnik. F-B hp; F-B lp; D,DB,B hp, B,D,F lp; (3d)B,U,F lk.

Vallah - prelepa vikinška princeza koja se transformisala u moćnu boginju koja vlada ledenim svetom. Njeni pokreti: B,F lk+hk; D,DB,B lp; B,B hp; B,D,F lp; (3d)B,D,F lp; F,D,B lp

Gradimir JOKSIMOVIĆ

Softver ustupio „NT Soft"

ŽANR: borilačka igra
PLATFORMA: P/60, 12 MB RAM-a
MEDIJUM: 1 kompakt disk

81

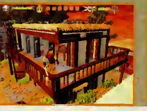
Brza animacija, dobro nacrtani likovi. Mod za dva igrača.

Slab izbor likova, slični udarci. Tehnički nedostaci.





Ecstatica 2





Proleće 1995. godine donelo je jednu od najneobičnijih arkadnih avantura za PC računare. Bila je to „Psygnosisova" *Ecstatica* o kojoj se u to vreme govorilo i u pozitivnom i u negativnom svetlu. Hvaljena u tehničkom, a osporavana u sadržinskom pogledu zbog vulgarnih scena i nasilja, *Ecstatica* je ipak označila veliki pomak unapred kod arkadnih avantura koje smo tada još uvek zvali „igrama tipa *Alone in the Dark*". *Ecstatica 2* je najavljena već početkom naredne godine, ali je, eto, trebalo da prođe čitavih osamnaest meseci, pa da konačno dođemo u priliku da je zaigramo i ocenimo.

Ecstatica 2 ima priču koja je maksimalno izrabljena. Hrabri vitez i njegova verenica (junaci prvog dela), prolazeći pored jedne naizgled napuštene tvrđave, odlučuju da nakratko prekinu svoje putešestvije i da se zabave razgledajući utvrđenje i njegovu najbližu okolinu. Prividni mir, međutim, nije potrajao dugo - u momentu kada se njihov konj približio zidinama, odnekud je doleteo nekakav demon, pokupio devojku iz sedla i odneo je u pravcu jedne od mnogih kula tvrđave. Vitezu tada nije preostalo ništa drugo nego da se lati mača i da pokuša da pronađe osobu koja se drznula da mu pokvari dan kidnapovanjem njegove drage.

Da li zbog revoltiranih mama i tata, ili zbog miga nekog organa „odozgo", scenario ove igre je daleko pristojniji nego što je to bio slučaj kod prvog dela. Puritanci će sigurno biti zadovoljni zato što više nema medveda koji glasno ispušta vetrove, a to što se na svakom drugom ekranu mogu videti ljudi nabijeni na kolac verovatno neće nikome zasmetati (toliko o kriterijumima koji propisuju podobnost neke igre za određeni uzrast). No, i pored toga što postoje takve scene, stoji tvrdnja da sve neodoljivo podseća na dečju bajku (odvažni vitez u potrazi za izabranicom svoga srca).

Drugi nastavak *Ecstatice* je igra u kojoj su arkadni elementi odneli prevagu nad avanturističkim. Koliko će se ovo svideti avanturistima, ostaje da se vidi, no činjenica je da skoro svaku lokaciju naseljavaju neprijateljska bića. Da stvar bude još gora, većina protivnika može da se ubije samo privremeno (?). To znači da kada neki napasnik padne pod udarcima mača, on ostaje u carstvu mrtvih samo onoliko koliko se igrač zadrži na toj lokaciji. Ponovni dolazak na isto mesto po isteku određenog vremena znači samo jedno - borbu iz početka, kao da se ranije ništa nije dogodilo. U večnim lovištima permanantno ostaju samo posebni neprijatelji koji čuvaju delove medaljona koje je potrebno sakupiti, i neke sitnije i manje opasne kreature (npr. živi cvetovi u bašti izvan tvrđave). Sa druge strane, avanturistički problemi su svedeni na apsolutni minimum. Kada se sve sabere i oduzme, ispada da u igri postoje samo tri upotrebljive stvari bez kojih nema daljeg napretka (boca vina, zlatni krst i lobanje), ne računajući šest magičnih predmeta koje je neophodno pokupiti da bi se otvorio put u finalni toranj. Ovakvo minimiziranje avanturističkog segmenta *Ecstatice 2* ne možemo pozdraviti.

Oni koji se još uvek sećaju teksta posvećenog *Ecstatici* (SK 6/95) znaju da je naša glavna kritika bila upućena na račun dužine igre, odnosno neverovatno kratkog i jednostavnog scenarija. S obzirom da su svi zapadni časopisi koji se bave igrama reagovali uglavnom na sličan način, autori igre su ovu generalnu zamerku shvatili veoma ozbiljno i očigledno odlučili da ne dozvole da se u slučaju nastavka istorija ponovi. I zaista, za *Ecstaticu 2* nikako ne možemo reći da je kratka igra, jer se ona sastoji od preko tri stotine lokacija koje je potrebno istražiti. Ako je za prvi deo važila konstatacija da je u pitanju igra „za jedno popodne", nastavak se bez sumnje može svrstati u izuzetno dugačke igre koje zahtevaju angažovanje reda veličine dve-tri nedelje. Treba ipak napomenuti da po slobodnoj proceni oko pedeset posto lokacija nemaju konkretnu funkciju (teoretski bi mogle da se preskoče), te da one predstavljaju čistu dekoraciju, odnosno mamac za igrača koji u toku igranja, naravno, nema pojma gde se kriju bitne, a gde nebitne stvari za završetak igre.

Promene koje je *Ecstatica 2* donela u vizuelnom pogledu u odnosu na prvi deo sasvim su zanemarljive. Naravno, igra sada teče u u visokoj rezoluciji (640 x 480 u 256 boja) što je u svakom slučaju doprinelo da grafika dobije na kvalitetu, ali je sa stanovišta samog dizajna objekata, likova i okoline sve ostalo po starom. Teksture podova i zidova su prenete iz prvog dela, glavni junak i većina njegovih protivnika su ponovo načinjeni od renderovanih elipsoida, cilindara i kugli (izuzetak su mali vitezovi u oklopu, lebdeći čarobnjaci i kameni golemi), dok se celokupni kolorit igre i dalje svodi na obilno korišćenje svih tonova i nijansi zelene, plave i crvene boje. Jedini značajan novitet na ovom polju, koji se, doduše, može zapaziti tek pošto se pređe značajan procenat igre, je da jednu lokaciju kadrira više kamera nego ranije, i da su one postavljene tako da likovi pri prolasku kroz kadar budu maksimalne veličine. Postoje slučajevi i kada udaljena kamera snima scenu iz poluptičje perspektive, ali je to korišćeno daleko ređe, i to samo onda kada je kadrom bilo potrebno obuhvatiti veći deo okoline.

Ecstatica 2 nije nimalo lošija igra od svoje prethodnice, ali nije ni bolja. Dve godine su sasvim dovoljan vremenski period da se u neku igru unesu značajnije inovacije od pukog povećanja grafičke rezolucije. Nešto niža ocena je upravo posledica našeg razočarenja po tom pitanju, ali to nipošto ne treba da vas odvrati od odlaska do najbliže cedeteke.

Slobodan MACEDONIĆ

Softver ustupio „M & S Soft"

ŽANR: arkadna avantura

PLATFORMA: 486/133, 16 MB RAM-a

MEDIJUM: 1 kompakt disk

7/8

Lepa grafika i solidna muzika. Dužina.

Bez suštinskog pomaka u odnosu na prvi deo.

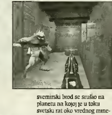
Ravage Racers

„Epic Megagames" i „chaos works" koji su zajedno potpisali inovativnu pucačinu *Fire Fight* poboljšali su engine korišten u *Fire Fightu* za svoju novu simulaciju vožnje „specijalno opremljenih automobila". Igrač može da bira između osam automobila na koje se može ugraditi mnogo „poboljšanja" od mina do raketa. *Ravage Racers* podržava MMX, a preko modema i mreže moguća je igra za osam igrača. (dk)



Unreal

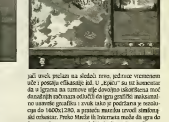
Samouverenost je lepa osobina, tako u „Epicu" svoju najnoviju 3D pucačinu u prvom licu najavljuju kao „najbolju igru svih vremena". Vaš



svemirski brod se srušio na planetu na kojoj je u toku svetski rat oko vrednog minerala. *Unreal* donosi novi 3D engine i podržava 3D kartice i MMX tehnologiju. Posle igre će se kao poseban paket pojaviti i *Unreal World Editor* koji je, u stvari, isti editor kojim su programeri pravili nivoe pri pravljenju igre. (dk)

Age of Wonders

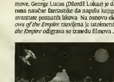
Poput iznenadne oluje Ljudi su napali zemlje Vilenjaka, koji su, nespremni i brojno slabiji bili brzo savladani. Sada skoro svi Vilenjaci žele da oproste i obnove svoje gradove, ali Mračni Vilenjaci neće mirovati dok osveta ne bude izvršena. *Age of Wonders* je strategija na turnove sa avanturističkim i RPG elementima. Postoji dvanaest rasa, preko pedeset heroja od kojih naj-



jači uvek prelazi na sledeći nivo, jedinice vremenom uče i postaju efikasnije itd. U „Epicu" su uz komentar da u igrama na turnove nije dovoljno iskorištena moć današnjih računara odlučili da igru grafički maksimalno usavrše greafiku i zvuk tako je podržana je rezolucija do 1600x1280, a prateću muziku izvodi simfonijski orkestar. Preko Mreže ili Interneta može da igra do šest igrača, a uz igru se dobija i editor nivoa. (dk)

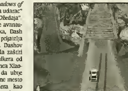
Star Wars: Shadows of the Empire

Pre šest godina, kada mu je palo na pamet da obnovi stare filmove, George Lucas (Džordž Lukas) je dao dozvolu mnogim autorima naučne fantastike da napišu knjige koje prate nove (i stare) avanture poznatih likova. Na osnovu elemenata iz romana *Shadows of the Empire* razvijena je istoimena igra. Radnja *Shadows of the Empire* odigrava se između filmova „Imperija uzvraća udarac" i „Povratak Džedaja". U igri pratite avanture novog lika, Dash Rendara, prijatelja Hana Soloa. Dashov zadatak ja da zaštiti Luka Skywalkera od Mračnog princa Xizora koji želi da ubije Luka i zauzme mesto Dartha Vadera kao Imperatorova desna ruka. *Shadows of the Empire* jedna je od najuspešnijih igara za Nintendo 64, a sada, kada u Lucasartsu veruju da su 3D akceleratorske kartice dovoljno snažne, dolazi i na PC. Iako se može opisati kao 3D akciona igra, *Shadows of the Empire* u svojih deset nivoa ima pet različitih načina izvođenja, od doomolikog pucanja u prvom licu do borbi u svemiru u prvom i trećem licu. Pored brojnih bezličnih protivnika (stormtrooperi) tu je i lovac na ucene Boba Fett koji će vam zagorčavati život. U igri se javlja i mnogo novih likova, mesta i vozila koji se u filmovima još nisu pojavili. Kao što Han Solo ima svog Milenijumskog sokola, tako Dash Rendar ima svoj mali transporter po imenu Outrider kojim ćete ponovo stati na put Imperiji (bar toliko dugo dok se ne pojavi igra koja vas stavlja na stranu imperije). (dk)



Ignition

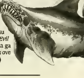
Još jedna simulacija vožnje dolazi iz Virgina. U *Ignitionu* možete birati između deset vozila od klasičnih automobila preko džipova do monster-truckova. Svaka od sedam različitih staza,



od Tokija do Divljeg zapada, ima svoje osobenosti i zamke, možete preskakati kanjone, spuštati se niz skijašku skakaonicu ili vodopad i izbegavati odrone stena. Pa onda još i pokretni mostovi, gromovi, lavine i tornada. Pored standardnih trkačkih opcija tu je i Pursuit (Potera) gde je cilj „samo stići begunca". *Ignition* bi trebao da se pojavi početkom jeseni. (dk)

Resident Evil

Sve više igara sa konzola prelazi na PC platforme. Početkom godine „Virgin" je objavio igru *Resident Evil* za Playstation. Radi se o horor-avanturi u kojoj morate jedan od dva ponuđena lika da provedete kroz posed pun čudovišta. Oni koji su imali priliku da vide *Resident Evil* na Playstationu, sada će moći da ga odigraju na svom PC-u. Pun opis ove igre možete naći u SK 1/97. (dk)



Jazz Jacrabbit 2

Iz „Epic Megagamesa" dolazi nam nastavak simpatične platforme koja je pre tri godine proglašena za arkadnu igre godine. Za razliku od prvog dela, gde ste jurcali amo-tamo da biste zaustavili komjaču Devana Shella da zavlada svemirom, u drugom delu ćete jurcati amo-tamo da biste od kornjače Devana Shella spasli svoju verenicu Evu Earlong. Ovaj put možete birati između dva lika, Jazza i njegovog neurotočnog brata Spaza od kojih oba imaju svoje karakteristične poteze. Da bi igra bila interesantnija, neprijateljima je data veštačka inteligencija tako



da sada izbegavaju napade i napadaju „podmuklije". U party modu na jednom ekranu može da igra do četiri igrača, do osam preko modema na dva ekrana i do tridesetdva igrača preko mreže. Uz *Jazza 2* će ići i *Jazz Creaton Station*, editor nivoa koji će najviše koristiti za pomenuti Party mode. **(dk)**

7th Legion



U dalekoj budućnosti zagadenost je dovela Zemlju do ruba propasti. Privilegovani društveni elementi uspeli su da dobiju mesto u evakuacionim brodovima i krenu u potragu za novim domom. Ne-tolko-privilegovani društveni elementi uspeli su nekako da prežive. Sada kada se posle nekoliko vekova iseljenici vraćaju, starosedeoci nisu gostoljubivi .. Čim vidite iz priče da su dve strane zaratile, stvara se čudan osećaj da je na pomolu još jedna real-time strategija. Opet ćete izgrađivati baze, štancovati jedinice i tamaniti protivnika. Ovaj put možete istovremeno kontrolisati do dvadesetšest jedinica, sami usmeravati smer istraživanja tehnologija, a novost su borbe po magli. 17*th Legion*, kao i sve nove igre podržava MMX, a preko mreže i modema može da zaigra do osam igrača. **(dk)**

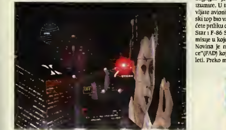
Sabre Ace: Conflict over Corea



Pored sve više realnih simulacija letenja sa moderenim avionima gde napredni radar na 20 km uoči protivnika, a vi mu odmah prijateljski uručite raketu, dobar stari dogfight je vrsta koja izumire. U to ime je „Virgin" izdao igru *Sabre Ace* u kojoj možete da upravljate avionima iz korejskog rata, poslednjeg velikog rata u kome je avionski top bio važniji od raketa. Kao pripadnik jedne od sukobljenih strana imaćete priliku da letite avionima MIG-15, YAK-9, F-51 Mustang, F-80 Shooting Star i F-86 Sabre. Pored 45 priloženih misija, igrač će moći i sam da kreira misije u koje je moguće pored pet osnovnih, postaviti još 25 tipova aviona. Novina je nešto što u Virginu nazivaju „Formation Augmentation Device"(FAD) koji kao pilot-instruktor može da uči igrača, kao kopilota, kako se leti. Preko modema ili mreže omogućeno je igranje i za šest pilota. **(dk)**

Blade Runner

„Westwood Studios" za ovaj novembar najavljuje 3D avanturu u realnom vremenu rađenu po kultnom filmu Ridlija Skota iz 1982. godine. Kao jedan od Blade Runnera ćete krenuti u poteru za replikantima. Priča se odvija paralelno sa događajima iz filma tako da ćete moći (ako budete imali vreme-



na) da iz novog ugla posmatrate neke od događaja iz filma. U toku igre moraćete da odlučite da li ćete krenuti u nemilosrdni lov ili ćete pomoći replikantima da nađu delove DNA lanaca koji im nedostaju da bi produžili svoj život. Za likove u igri razvijena je veštačka inteligencija koja omogućava nepredvidljivost potencijalnog saveznika ili neprijatelja. Za igru je digitalizovano preko 130 što poznatih, što novih lokacija Los Angelesa 2019. godine. Visok kvalitet i dužina igre ipak imaju svoju cenu, a to su 4 CD-a. **(dk)**

Screamer Rally



„Virgin" će do kraja godine izdati još jedan *Screamer*. Ovaj put se radi o reliju sa autentičnim stazama iz Engleske i Kolumbije, tu su i četiri izmišljene (čitaj teže) staze: Toskana, Veliki kanjon pod snegom, Kanada i Kina. Od automobila, tu su Lancia Delta HF Integrale, Renault Megane, BMW, Subaru Imprezza i specijalni bonus automobil. Sami ćete moći da birate između jedne trke, vožnje protiv štopernce i šampionata gde je broj kompjuterskih protivnika povećan na šest. U split-screen modu mogu da igraju dva igrača, a četiri igrača mogu da igraju preko mreže. *Screamer Rally* će raditi već na Pentiumu na 90MHz sa 16 Mb RAM-a, a podržavaće 3D akceleratorske kartice. **(dk)**

Hippo Stories

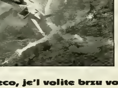
Pored ozbiljnih igara, namenjenih starijim korisnicima računara, „Auric Vision" priprema i seriju igara za najmlađe. Prva od njih biće *Hippo Stories*, ljupka platformska igra u kojoj je glavni junak vodeni (ili, ako više volite, nilski) konj. Njegov najbolji drugar, zmajček Lo, iznenada je nestao jednog dana. Treba ga pronaći putujući kroz izmišljenu zemlju inventivnog imena - Čudesnija. Ako je pozadinska priča igre ljupka, potrebna konfiguracija to svakako nije - Pentium/100, 16 MB RAM-a, 4xCD-ROM drajv i Windows 95. **(nv)**



presents PC

Stormfighter Legion

Nastavak *Stormfightera II*, pod imenom *Stormfighter Legion*, predstavlja izuzetno dinamičnu simulaciju letenja sa superiornom grafikom, velikim arsenalom oružja i opasnim zadacima. Navikli smo na „zapadnjački" pristup u izradi borbenih simulacija letenja. Uskoro ćemo videti šta će baćuške iz „Auric Visiona" da urade po tom pitanju. **(nv)**

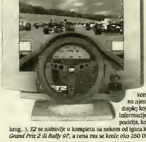


Incubation PC

Iza naslova *Incubation* firme „Blue Byte" krije se najnoviji nastavak *Battle Isle* serije. Priča prati grupu hromijanskih kolonista na planeti Scayra. Ali zbog kvara na štitu koji odvaja koloniju od spoljašnje okoline, virus, inače bezazlen za ljude, zarazi domoroce, Scay'Gere, i pretvori ih u razauzdana čudovišta. Kao glavni strateg obrambenih snaga kolonije, morate provesti grupu marinaca kroz trideset misija. *Incubation* je, kao i njegovi prethodnici, strateška igra na poteze, sa 3D engineom korišćenim u *Extreme Assaultu*, koji vam omogućuje najrazličitije poglede u toku borbe: od subjektivnog kadra marinaca ili napadajućih čudovišta do slobodne kamere kojom upravljate mišem. Vaše jedinice (marinci) su krajnje realni, tako da nije svejedno da li napadaju odmoreni ili posle dugog kretanja, a vremenom, sa stečenim vojnim iskustvom, postaju sve efikasniji. Preko mreže ili interneta moći će da igra do četiri igrača, a minimalna konfiguracija podrazumeva Pentium na 90 MHz, 16 Mb RAMa Win 95 i bar 2 Mb RAMa na grafičkoj kartici. **(dk)**



Deco, je'l volite brzu vožnju?



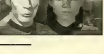
Renomirana firma „Thrustmaster", poznata po svojim džojsticima i igračkim periferním uređajima uopšte, donosi na tržište još jedan proizvod koji će igračima simulacija vožnje višestruko ulepšati vozački doživljaj. *Formula T2* volan je specifičan po tome što se pričvršćuje na monitor, tako da sa slikom kokpita gradi celinu. Da vi ne biste brinuli o vidljivosti i izgledu komandne table u igrama, na njenom mestu postoji LCD displej koji vam daje standardne informacije za ovj tip igre (brzina, pozicija, količina goriva, trenutni krug...). *T2* se nabavlje u kompletu sa nekom od igara koje ga podržavaju, kao *Grand Prix 2* ili *Rally 97*, a cena mu se kreće oko 250 DEM. **(dk)**

Star Trek: Secret of Vulcan Fury PC

Ioterplay je kuća koja je do sada napravila najbolje *Star Trek* igre, a njihova najnovija avantura sa ovom tematikom objedinjuje mnoge epizode originalne serije Star Trek, Star Trek: The Next Generation i par knjiga.

Pre dve hiljade godina, besnela je strašna bitka koja će oblikovati budućnost galaksije. Sa jedne strane bili su pobunjenici R'hi-hannsu, rukovođeni burnim vulkanskim emacijama, a sa druge Vulkanci, koji su počeli da razvijaju telepatske moći, predvođeni velikim filozofom Surakom u želji da iskorene sve emocije na račun čiste logike. Rukovođeni logikom i miroljubivošću, izgledalo je da će Vulkanci biti istrebljeni, ali tada se, naizgled niotkuda, pojavio energetski snop neverovatnih razmera i uništio skoro celu ratnu flotu R'hi-hannsua koji su se povukli u prostranstvo svemira. Legenda o tom događaju prenosila se sa kolena na koleno pod imenom „Iakht'Vul'can" ili Vulkanski Bes (Vulcan Fury), a prava istina o njegovom izvoru zauvek je ostala u tajnosti Vulkanskog velikog saveta. Nakon dugog traganja, R'hi-bannsu su našli plodni svet, naselili ga, vremenom osnovali veliko carstvo i postali poznati kao Romulanci.

Dva milenijuma kasnije, romulanska delegacija došla je na Vulkan u želji za ujedinjenjem. Problemi nastaju (a time i igra počinje) kada glavnog romulanskog ambasadora nađu ubijenog. Vodeći Kapetana Kirka, Spocka, Scottya, Dr. McCoya, Sulua i Chekova rešavaćete ne samo ubistvo ambasadora nago i misteriju najdestruktivnijeg oružja u galaksiji. **(dk)**



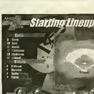
empire interactive – Award Winners PC



Poznat je zapadnjački princip da se nekoliko hit igara posle izvesnog vremena spakuje u jednu kompilaciju i ponovo ponudi tržištu za manje para. „Empire Interactive", jedna od vodećih softverskih kuća, pripremila je seriju kompilacija *Pobednika (Award Winners)*. U prvom paketu iz niza nalaze se *Pro Pinball: The Web, Screamer, Actua Soccer* i *Star Trek: A Final Unity*. Ova četiri kompakt diska mogu se kupiti na engleskom tržištu za cenu od 29.99 funti. **(nv)**

Aaron vs. Ruth PC

MINDSCAPE



Svim domaćim fanatičnim ljubiteljima bejzbola (svoj petorici!) biće drago kada saznaju da je „Mindscape" izbacio na tržište najnoviju simulaciju ovog dinamičnog sporta *(čija pravila nikad nisam uspeo da „pohvatam", prim. aut.)*. Igra pod imenom *Aaron vs. Ruth* predstavlja do sada najbolje izvedenu simulaciju bejzbola, sa Motion Capture tehnologijom za pokrete igrača i linkovima na interaktivne biografije igrača širom sveta (putem Weba, naravno) **(nv)**

Lords of Magic PC



Kao i njegov uzor, *Lords of the Realm*, *Lords of Magic* je strateško-istraživačka igra na poteze sa borbama u realnom vremenu. Za razliku od svog imenjaka, koji se odvija u svetu sličnom srednjevekovnoj Evropi, *Lords of Magic* je smešten u fantastični svet pun zmajeva, vilenjaka i čarobnjaka. Priča je klasična borba dobra i zla, postoje četiri rase: dobri i loši ljudi i vilenjaci. Morate izabrati vođu svoje vojske, čarobnjaka, ratnika ili lopova i izabrati tip magije koju ćete koristiti (red, haos, život, smrt, voda, vazduh, vatra ...). Tvorci igre su veoma ponosni na razvoj priče u igri i interakciju među likovima, tako da bi radnja trebalo da liči na dobar fantasy roman. Diplomatija je podignuta na viši nivo od dosadašnjeg, saveznik više ne čeka priliku da vas napadne, nego vam pomaže kada imate problema. Pored igre za jednog igrača, preko Interneta ili Mreže moći ćete da zarati do šest igrača. **(dk)**

Gremlin presents PC

actua SPORTS SERIES

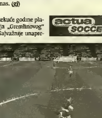
actua ICE HOCKEY

Svojoj *Actua* seriji sportskih simulacija „Gremlin" će pridružiti još nekoliko naslova. Prva „ekčua" simulacija hokeja na ledu biće jedina u svojoj vrsti koja ima potpuni motion capture, tj. do najsitnijih detalja prenete pokrete pravih igrača, što bi trebalo da ima neverovatan vizuelni efekat. Korišćen je novi True 3 engine, koji je razvijen i za druga dva nastavka o kojima ovde pišemo - *Actua Soccer 2* i *Actua Tennis*. U timu koji radi na izradi igre nalaze se i nekadašnji velikani engleskog hokeja na ledu, a snimanje pokreta se obavlja sa čak deset različitih kamera koje kasnije omogućavaju da kompjuterski objekti imaju veću preciznost i veličinu. Krajnji sud ćemo dati kad se igra pojavi kod nas. **(gj)**



actua SOCCER 2

Za 31. oktobar tekuće godine planirana je promocija „Gremlinovog" *Actua Soccera 2*. Najvažnije unapređenje u odnosu na prvi deo je na polju realističnosti i kvaliteta animacije. Verno su preneti pokreti mnogih poznatih fudbalera, a sve utakmice se odigravaju na autentičnim stadijumima i sve to sa ciljem da se napravi najrealističnija simulacija fudbala do sada. Slično prethodniku, koji je postavio mnoge standarde za buduće fudbalske simulacije (poligoni umesto sprajtova, motion capture tehnologija, stalni zvučni komentar), i *Actua Soccer 2* definitivno će zauzeti svoje mesto u istoriji. Jedino nam se ne sviđa što je obrađena samo engleska liga (dakle nema „Pikseta", Mijata, „Genija" i ostatka ekipe) **(gj)**



actua TENNIS

Ljubiteljima belog sporta „Gremlin" je namenio novu igru u svom poznatom serijalu sportskih simulacija. Izuzetno loše stanje sa simulacijama tenisa popraviće *Actua Tennis*, verovatno najbolja igra u svom žanru u poslednjih nekoliko godina. I ovde se insistira na realizmu, lepoti animacije, bogatstvu opcija, brzini i 3D ambijentu sa mogućnošću promene ugla gledanja (što je za većinu simulacija tenisa bio hroničan problem). Moguće je i konfigurisanje sopstvenih igrača, a mečeve prati bogat komentar dva poznata britanska spikera. *Actua Tennis* će se pojaviti tokom septembra. **(gj)**


I kod nas najprodavanije igračke na svetu
Svet je pošašaveo za virtualnim ljubimcima
Oni su zadivljujući i pružaju Vam beskrajnu zabavu
Traže hranu, treba ih okupati, voditi računa o njihovom zdravlju, uspavati ih, buditi ih i igrati se sa njima. Baš kao pravi ljubimac ali bez nereda, buva i troškova. Uz to staju u džep i pokazuju tačno vreme. Vašeg ljubimca možete uvek sa sobom nositi.
kada se olteni
kupa se
vaspitava se
igra se
uspavljuje
leži
hrani se
kada se ispili
hrani se
igra se
vaspitava se
kupa se
leži
gleda kako raste
DINO
HIT
VIRTUALNI LJUBIMCI: kučence i dinosaurus
Kupite u prodavnici: BEX, Beograd, Narodnog fronta 45
Ili poručite pouzećem od 09-20h na tel: 011-766.288



Zavrtite SVET oko prsta
Da bi se svet vrteo oko vas ne morate biti {zanosna plavuša} iako će se dosta ljudi okretati za vama.
Čak i da ste {veliki vojskovođa} i imate dara za strategiju, nikada nećete vladati celim svetom.
Istina je da {novac} okreće svet, ali
dovoljno
Sve što je potrebano da zavrtite svet je vaš {palac}
i nova, najsavršenija konzola.
{NINTENDO 64} Svojom perfektno bitnom grafikom sa preko 16 miliona boja, 24-voro kanalnim zvukom dočaraće vam neverovatne, potpuno stvarne trodimenzionalne svetove.
Kroz njih ćete se kretati uz pomoću vašeg palca i revolucionarnog {kontrolera}
On ima ugrađeni i analogni 3D džojstik koji vam omogućava slobodno i neograničeno kretanje u prostoru. Moći ćete da vrtite svetove oko svoga prsta, da ovladate njima ako ste dovoljno vešti
sve to vam nije potrebno
para.
NINTENDO 64
BeoSOFT
Gospodara Vučića 162, 11000 Beograd
Beograd (011) 421-355, 429-848 i Novi Sad: (021) 23-121
generalni zastupnik firme Nintendo za Jugoslaviju